Справочник повелителя демонов

2

Роберт Дж. Шваль

Справочник повелителя демонов 2

Текст и идея, художественный руководитель:
Robert J. Schwalb
Подготовка и редактура: Kim Mohan
Вычитка: Jay Spight
Верстка: Kara Hamilton
Оформление: Hal Mangold and
Kara Hamilton
Обложка: Mirco Paganessi
Иллюстрации: Jack Kaiser, Mirco Paganessi,
Kim Van Deun, and Julio Cesar Oliveira Rocha

Demon Lord's Companion 2 is ©2017 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.
Shadow of the Demon Lord, Demon Lord's Companion 2, Schwalb Entertainment,
and their associated logos are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com www.schwalbentertainment.com.com

Введение

При создании Справочника Повелителя Демонов я полагался в основном на идеи и механики, не вошедшие в Тень Повелителя Демонов. Когда материала оказалось слишком много, трудно было решить, что войдет в основную книгу, а что будет отложено для грядущих дополнений. Большая часть была включена в *Справочник Повелителя Демонов*, а остаток распределился между серией *Отравленных страниц* и дополнениями, вроде *Изысканной агонии*, *Славной гибели* и *Ужасающей красоты*.

Теперь, спустя два с небольшим года и более сотни продуктов, мои папки, содержащие заметки и детали, оставшиеся от предыдущих разработок, опустели. Вместо того чтобы отчаиваться в такой ситуации, я воспользовался возможностью, чтобы продвинуть игру в новом направлении. Я искал пробелы в том, что мы уже выпустили, обыскивал свои полки в поисках вдохновения и выискивал всевозможные странности, задерживаясь в своем любимом баре, чтобы предложить игрокам захватывающий выбор вариантов.

Один из лучших способов расширить игру — через введение новых наследий, поскольку они могут быть связаны практически со всем остальным. Потому эта книга предлагает шесть народов, скрытных и в значительной степени избегающих основных событий, разворачивающихся в мире. Их редкость и необычность делают их довольно экзотическими, и игра за эти наследия может вознаградить потрясающими возможностями, одновременно бросая вызов способности к отыгрышу.

В поддержку наследий выступает механика тематики группы, описывающая причины, удерживающие группу вместе, и правила, позволяющие отличить одну группу от другой.

Как и следовало ожидать, эта книга также предоставляет набор путей, охватывающих некоторые недостаточно используемые при создании и развитии персонажей области, а также содержит в конце новые заклинания — все они связаны с новыми традициями Духа, Металла, Порядка и Призыва. Таким образом, от призывателей до сыщиков, от фехтовальщиков до прорицателей, у персонажей появляется потрясающий набор новых возможностей.

Второй Справочник Повелителя Демонов призван помочь с ведением игры, описывая самых разных личностей, борющихся за спасение мира от гибели. С его помощью можно создавать уникальных персонажей, овладевать новыми загадочными видами магии или удивительными способами развивать свои таланты. Эта книга гарантирует, что ты никогда не останешься без интересных альтернатив в битве с тьмой Бездны.

Создание персонажа

Когда ты создаешь персонажа для Тени Повелителя Демонов, первое, что ты выбираешь, — это наследие. Наследия можно найти в основной книге и дополнениях в основном своде правил, а теперь эта глава добавляет в игру еще шесть, вводя народы, которые обычно скрыты и неизвестны никому, кроме самых опытных исследователей и ученых историков. Эти народы вышли на мировую арену в ответ на растущую угрозу, исходящую от Повелителя Демонов. Некоторые лишились родины, в то время как другие прервали изоляцию, не в силах больше игнорировать угрозу. В этой главе есть:

Гамадриады: Гамадриады, способные обернуться гуманоидом разумные деревья, стоят на страже природы, защищая ее от врагов. Из них выходят отличные жрецы и воины.

Йераты: Страннейший из описанных в этой книге народов, йераты — разумные прямоходящие инсектоиды, живущие в разбросанных по Лоскутным Землям ульях. Они добиваются успеха на любой стезе.

Наги: Эти змеевидные гуманоиды считают своим долгом защищать Вселенское Яйцо, в котором по их поверьям пребывает их возвратившийся бог. Опасные жрецы и маги, наги вышли из своих скрытых жилищ, предлагая помощь другим народам против орды демонов и их слуг, распространяющихся из павшей на мир тени, — чтобы быть уверенными, что ничто не повредит Вселенскому Яйцу.

Сильфы: Затворническое племя элементалей, обитающее в оседлавших горы монастырях, сильфы узрели признаки надвигающегося конца света и присоединились к борьбе против Повелителя Демонов. Сильфы становятся неплохими магами и плутами.

Сихирты: Сихирты, вороватые и коварные обитатели глубин, вышли на поверхность после нападения на их подземные города. Они хороши в роли воинов и плутов.

Феррены: Феррены, веками живущие среди людей, сохраняя в тайне свои способности к смене облика, могут превращаться в кошек и обратно. Они, скрытные и любопытные, становятся великолепными плутами и магами.

Осложнения предыстории: Эта глава завершается несколькими новыми осложнениями предыстории. Впервые представленные в Справочнике Повелителя демонов осложнения предыстории дают персонажам преимущества в обмен на недостатки, одновременно предлагая вдохновение для отыгрыша.

Гамадриада

На протяжении веков гамадриады прятались в глухих лесах, притворяясь обычными деревьями. Но по мере того, как тень накрывала Урт, подползая все ближе к их убежищам, возникший в результате хаос вынудил их покинуть свои рощи и присоединиться к борьбе с врагами творения — как им и было завещано давным-давно. Эти лесные жители непривычны к образу жизни современной цивилизации и находят мир сейчас намного более странным и темным, чем тот, каким они его помнят.

• **Дочери Матери-Земли**: Когда старые боги уходили с Урта в скрытые королевства фей, Мать-Земля задержалась, чтобы коснуться нескольких деревьев. Она вложила в каждое разум и способность принимать человекоподобный вид, породив своих дочерей. Она наказала детям защищать мир от жадности и злобы человечества. Сегодня большинство гамадриад продолжает служить своей богине, готовое выполнять священный долг и в эти смутные времена. Немногие чтят всех старых богов и следуют обычаям Старой Веры.

• **Лесной народ**: Мать-Земля дала гамадриадам способность превращаться в гуманоидов, чтобы лучше ей служить. Этот дар дает подвижность и способность говорить, а также позволяет им напрямую взаимодействовать с другими. Конкретные облики, принимаемые гамадриадами, конечно же, разнятся. Некоторые выглядят почти как люди, в то время как другие похожи на живое дерево с ветками вместо рук, корнями вместо ног и вырезанным на коре лицом. Большинство находится где-то между этими двумя крайностями. Независимо от деталей, в своей гуманоидной форме гамадриады могут пользоваться оружием и управляться с предметами.

Гамадриады в человеческом обличье обычно имеют рост 1,5 метра и весят 72 килограмма. У них обычно нет волос на теле, а кожа выглядит как дерево, выдавая истинную природу. У них часто яркие, светящиеся глаза, обычно зеленые, и мягкие, шепчущие голоса, которые очень похожи на шелестящий ветвями ветер.

Будучи долгожителями, гамадриады могут протянуть века, прежде чем поддаться старости и дряхлости.

• **Обычные имена**: Гамадриады часто пользуются вместо имени названием дерева, на которое похожи, например, Клен, Ясень, Остролист, Дуб и так далее.

Создание гамадриады

Начальные показатели атрибутов: Сила 9, Ловкость 10, Интеллект 9, Воля 11.
Восприятие равно Интеллекту+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на общем и эльфийском.
Ночное зрение: Ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.
Невосприимчивость урон от болезни; *болезнь*, *очарование*
Природная походка Ты игнорируешь эффекты пересеченной местности, вызванные корнями, зарослями и деревьями.
Уязвимость к огню Ты получаешь удвоенный урон от огня.
Уязвимость к железу Ты *ослаблен* при контакте с железом.
Облик дерева Если ты стоишь на земле или каменистой поверхности, ты можешь использовать действие, вернувшись в истинное обличье, дерево Размера 3. Все надетое и переносимое на себе превращается вместе с тобой. В этой форме ты *слеп* и *обездвижен*, хотя можешь воспринимать окружающее прочими чувствами и ощущаешь течение времени. Также ты не можешь быть перемещен, пока не станешь *беспомощен*, отчего умираешь. Единственное действие, которое ты можешь предпринять в этой форме — возвращение в человеческий облик.

Уровень 4: Гамадриада-эксперт

Характеристики: Здоровье +4
Либо изучает одно заклинание, либо приобретает *Глубокие корни*.
Глубокие корни: Если ты стоишь на земле или каменистой поверхности, ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, отрастив из ног вцепляющиеся в землю корни. Ты становишься *обездвижен*, и другие существа не могут переместить тебя немагическими средствами. В дополнение, тело покрывается корой и Защита становится равна 15, если уже не была выше 15. Наконец, твои атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно. Эффект длится до тех пор, пока ты не станешь беспомощным или не используешь действие или спровоцированное действие в свой ход, прекращая его.

Возраст гамадриады

d3	Возраст
1	Молодая, младше 50 лет.
2-3	Взрослая и перестала стареть. 1d20 x 20 лет. За каждое прожитое столетие добавь одну дикую профессию или один язык.

Истинный вид гамадриады

d20	Истинный вид	d20	Истинный вид
1	Береза	11	Клен
2	Боярышник	12	Ольха
3	Бузина	13	Орешник
4	Бук	14	Остролист
5	Вяз	15	Рябина
6	Дуб	16	Смоковница
7	Ива	17	Сосна
8	Каштан	18	Тополь
9	Кедр	19	Тут
10	Кизил	20	Ясень

Сложение гамадриады

3d6	Сложение
3	Рост 1,2 метра, вес 36 килограмм.
4–5	Рост 1,2 метра, вес 45 килограмм.
6–8	Рост 1,2 метра, вес 54 килограмма.
9–12	Рост 1,5 метра, вес 72 килограмма.
13–15	Рост 1,8 метра, вес 81 килограмм.
16–17	Рост 1,8 метра, вес 63 килограмма.
18	Рост 1,8 метра, вес 90 килограмм.

Внешность гамадриады

3d6	Внешность
3	Мало что меняется, когда ты принимаешь гуманоидную форму: нижняя часть ствола разделяется на ноги, две нижние ветви служат руками и откуда-то из ствола торчит намек на лицо.
4–5	Твой облик грубоват и страдает недостатком деталей. Тело покрыто корой.
6–8	Ты похожа на женщину, а кожа кажется деревянной. Вместо волос — крона из покрытых листьями веток.
9–12	При внимательном рассмотрении женской формы становится ясно, что ты сделана из дерева, хотя волокна едва различимы. Из головы растут небольшие ветки.
13–15	Ты похожа на человека, с кожей цвета древесины своего дерева, листьями вместо волос и сияющими зелеными глазами.
16–17	Ты кажешься привлекательной человеческой женщиной с гладкой и упругой кожей и волосами, испещренными листьями, ветками и цветами.
18	Ты кажешься красивой женщиной из плоти и крови. Ничто не выдает твоей истинной природы, кроме ярко-зеленых волос.

Личность гамадриады

3d6	Личность
3	Ты полна ненависти, гнева и мстительности, и смотришь на мир смертных с пренебрежением.
4–5	Ты возмущена проникновением человечества в сокровенные места и считаешь людей ответственными за нынешние проблемы, омрачающие мир.
6–8	Ты не доверяешь другим и кажешься неприветливой и подозрительной.
9–12	Тебе любопытен мир за пределами твоего лесного дома, и ты жаждешь узнать больше о других.
13–15	Ты приятна и дружелюбна. Ты пытаешь находить в других лучшее.
16–17	Ты добродетельна и великодушна, у тебя доброе сердце. Ты пытаешься помогать нуждающимся.
18	Ты чувствуешь глубокую связь с другими и стремишься улучшить их жизнь любым возможным способом. У тебя добрая и благородная душа.

Предыстория гамадриады

d20	Предыстория
1	Пожар, охвативший лес, вынудил тебя бежать, чтобы не погибнуть в огне.
2	Ты помогла заблудившемуся человеку найти дорогу домой и обнаружила, что хочешь повидать мир.
3	Ты стала свидетелем жуткого, ужасающего деяния в своем лесном доме и сбежала из него. Получи 1d3 Безумия.
4	Ты убила банду дровосеков, которые пытались тебя срубить. Ты заставила их страдать перед смертью. Получи 1 Скверны.
5	Ты унесла семя своей древесной формы и посадила его в далекой земле. Ты ухаживала за саженцем, пока он не стал высоким и сильным.
6	Ты завела смертного любовника и горевала, когда он состарился и умер.
7	Ты выросла в одном из скрытых королевств и недавно ушла, чтобы увидеть мир за пределами этого волшебного царства.
8	Круг друидов защищал тебя и поклонялся, как своей богине.
9	Гнусные культисты принесли в жертву ребенка в твоем присутствии. Ты поклялась, что больше никогда не допустишь подобного.
10	Ты помогла фавну, преследуемому разъяренной толпой.
11	Ты покинула свой родной лес, чтобы спастись от сверхъестественного мора, сгубившего все деревья.
12	Неистовая банда зверолюдов прошла мимо тебя перед тем, как разрушить небольшую близлежащую деревню. Ты пошла искать выживших и не нашла никого.
13	Ты подружилась с парой полурослико в, которые забрели в твою рощу, и сопроводила их в безопасное место, подальше от охотящихся на них существ.
14	С тобой подружился маленький ребенок, рассказав о большом мире. Когда ребенок перестал приходить, ты вышла из леса, чтобы узнать, что с ним или с ней случилось.
15	Ты слышала в шепоте ветра голос Зимнего Старца, рассказывающий о грядущих темных временах.
16	Ты много путешествовала. Добавьте еще один язык в список языков, на которых ты можешь говорить.
17	[ОТСУТСТВУЕТ В ОРИГИНАЛЕ]
18	Кто-то вырезал у тебя на стволе инициалы.
19	Ты однажды танцевала с феями, устроившими большой праздник в твоих лесах.
20	Кто-то закопал кошель возле твоих корней. Ты откопала его и обнаружила в нем 2d6 мп.

Йерат

Большинство людей, живущих в Лоскутных Землях, считают, что бугры, усеивающие южные и восточные части региона, представляют собой просто необычную местность. Мало кто догадывается, что эти оголенные холмы принадлежат йератам, разумным насекомым размером с человека, которые трудятся в недрах с тех самых пор или даже раньше, чем люди захватили континент. Несмотря на причудливую внешность и неприязнь тех, кто испытывает отвращение к насекомым, йераты не вынашивают дурных замыслов и стремятся установить мир во всем мире за пределами своего дома.

• **Жучиный народ**: Совершенно чуждые по сравнению с большинством других народов на континенте, йераты напоминают тараканов размером с человека. У них толстый панцирь, треугольные головы с выпуклыми шаровидными глазами и маленькие рты, окруженные жвалами. У йератов шесть конечностей: две ноги, две сильные руки и две более слабые руки меньшего размера, которые они используют для задач, требующих ловкости рук. Рост и вес зависят от касты: солдаты — самые большие, а бесполые рабочие — самые маленькие.

• **Кастовая система**: Йерати живут в жестком обществе, разделенном на касты. Каждый молодой йерат определяется в касту на основании физических данных. Наивысшую касту в каждом улье занимает всего один йерат: королева. Она правит ульем подобно богу. Под ее началом находятся ее консорты, сильные и могущественные йераты, которые являются ее супругами и ее божественными представителями. Ниже в иерархии находятся солдаты, защищающие улей. Под ними находятся разведчики, которые добывают еду, патрулируют окрестности и собирают материалы. Наконец, внизу находятся рабочие, которые берут на себя всю остальную работу. Вне своих ульев йераты общаются друг с другом независимо от касты, но внутри ульев йерат может разговаривать или взаимодействовать с йератом из более высокой касты, только если тот сам к нему обратится.

• **Феромоны**: Йераты общаются друг с другом на щелкающем и шипящем язык. Они могут выучить общий, хотя им трудно произносить слова. Йераты также могут оставлять послания, обрызгивая камни феромонами. Химический состав феромонов передает другим йератам определенной понятие, вроде опасности, страха, безопасности и тому подобного. Единожды нанесенные феромоны читаются в течение нескольких недель.

• **Поклонение королеве**: Йераты почитают своих королев как богинь. Их вера в своих покровительниц дарует тем огромную магическую силу, хоть и несравнимую с мощью старых богов. Королева дает своим жрецам, зачастую происходящим из касты консортов, доступ к традициям Боя, Жизни и Земли.

• **Обычные имена**: Дакен, Жект, Йет, Кад, Кик, Нот, Тирру, Титен, Цим, Чаттен, Чеч и Чируут.

Создание йерата

Начальные показатели атрибутов: Сила 9, Ловкость 10, Интеллект 10, Воля 9.
Восприятие равно Интеллекту
Защита 12
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на общем и йератском.

Каста: Брось по таблице каст, чтобы определить свою. Ты получаешь достоинства в зависимости от результата броска.
Рабочий: Добавь рабочего в список профессий. Увеличь Силу на 2 и Волю на 1.
Разведчик: Добавь проводника в список профессий. Увеличь Ловкость на 1 и Восприятие на 1.
Солдат: Добавь солдата в список профессий. Увеличь Силу на 2, а твоя начальная Защита равна 13 вместо 12.
Дополнительные руки: У тебя есть вторая пара рук, оканчивающаяся кистями. Эти конечности пригодны только для точных манипуляций, переноски легких предметов или выполнения незначительных действий. В свой ход ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы перезарядить оружие.
Порхание: Ты можешь использовать действие, чтобы развернуть крылья, что позволяет тебе перемещаться по воздуху до конца раунда, хотя летаешь ты с половиной Скорости. Пока крылья развернуты, атаки против тебя получают 1 преимущество.
Феромоны: Ты можешь использовать действие, или спровоцированное действие при получении урона, чтобы разбрызгать феромоны в кубе стороной в 1 метр, исходящем из точки в пределах досягаемости. Любое существо в этом пространстве должно пройти проверку Силы или *ослабнуть* на 1 раунд. Единожды использовав *Феромоны*, ты должен подождать, по крайней мере, 1 минуту, прежде чем сможешь применить их вновь. Используя этот талант, ты можешь запахом передать одно понятие, вроде страха, гнева, печали или охраны. Любой йерат в пределах 5 метров от этого пространства может получить послание.

Уровень 4: Йерат-эксперт

Характеристики: Защита +1, Здоровье +4
Либо изучает одно заклинание, либо приобретает *Быстрые крылья*.
Быстрые крылья: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы применить *Порхание*.

Каста йерата

d6	Каста
1-3	Рабочий. Рост 1,2 метра, вес 45 килограмм.
4-5	Разведчик. Рост 1,5 метра, вес 54 килограмма.
6	Солдат. Рост 1,8 метра, вес 72 килограмма.

Возраст йерата

3d6	Возраст
3	Ребенок, 3 года или младше. Ты Размера ½. Уполовинь рост и вес. Через 1d3+1 года твой Размер становится 1, и ты удваиваешь рост и вес.
4-5	Подросток, от 4 до 5 лет.
6-8	Юнец, от 6 до 10 лет.
9-12	Молодой, от 11 до 20 лет.
13-15	Средних лет, от 21 до 40 лет.
16-17	Пожилой, от 41 до 60 лет.
18	Почтенный старец, 61 год и старше

Личность йерата

3d6	Личность
3	Ты вышел унылым и неинтересным.
4–5	Раздражительность наполняет твое сердце, и на все вокруг ты смотришь с пессимизмом.
6–8	Тебе недостает сопереживания. Твои научные интересы приводят к поступкам, которые другие могут счесть неэтичными или даже аморальными.
9–12	Ты любознателен и пытлив, и счастлив как никогда, узнавая что-нибудь новое.
13–15	Непостоянный и увлекающийся, ты легко приходишь в возбуждение.
16–17	Ты полностью предан своей королеве. Неважно, куда ты направляешься, она всегда в твоем сердце, несмотря на то, что ты никогда не станешь ее консортом.
18	Ненависть поглотила тебя и ты посвятил себя мести за что-то причиненное тебе или твоему роду.

Предыстория йерата

d20	Предыстория
1	Чудовища уничтожили твой улей. Ты остался единственным выжившим.
2	Ты нашел святилище древней и ужасной сущности. Это исказило твою душу, дав 1 Скверны.
3	Ты отделился от улья. В одиночку ты додумался пойти своим путем.
4	Что-то убило вашу королеву, погрузив улей в смятение. Получи 1d3 Безумия.
5	Ты сражался с солдатами разбойных князей, правящих Лоскутными Землями, и возненавидел их.
6	Ты нашел образец странной технологии. Начни со случайным зачарованным предметом.
7	На самом деле ты королева. Рост и вес не меняются, но ты увеличиваешь Интеллект и Волю на 1, вместо положенного касте. Ты сбежала из улья от обязанностей и не собираешься возвращаться.
8	Волшебник похитил тебя, чтобы больше узнать о твоем народе. К тому времени, как ты сбежал, до дома было уже очень далеко.
9	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
10	Ты работал по профессии.
11	Человек спас тебе жизнь. Ты ему задолжал. Это может быть персонаж другого игрока или кто-нибудь под управлением мастера.
12	Ты был послан ульем узнать больше о мире. Добавь одну область знаний в список профессий.
13	Могущественная ведьма прокляла тебя, превратив в человека. Ты пробыл им несколько лет, прежде чем вернуться в привычный вид.
14	Ты совершил великое открытие или подвиг, став героем своего народа.
15	Ты нашел что-то интересное. Начни игру с дополнительной забавной штукой.
16	Глубоко под землей ты нашел проход в анклав гномов и завел там друзей. Ты жил у них достаточно долго, чтобы выучить язык. Добавь гномий в список языков.
17	Ты снял меч с трупа человека.
18	Ты нашел формулу заклинания ранга 0 (на выбор мастера).
19	Ты оскорбил королеву и в результате был изгнан.
20	Ты разжился деньгами. Начни игру с 2d6 мп.

Нага

Великое Убежище Секана, спрятанный на отдаленном острове священный храм, было воздвигнуто для размещения Выползка, огромной змеиной кожи, на которой записана история наг. Большая часть надписей исчезла за тысячелетия, а вместе с ней и знания этих затворников. Осталось достаточно свидетельств, чтобы рассказать историю о том, как наги пришли на Урт эпохи назад, избежав гибели своего мира и неся с собой Вселенское Яйцо, последнее потомство Божества. Вместо того чтобы прийти в пустой мир, они обнаружили мир, наполненный враждующими народами — жестокими феями и злобными троллями, дикими людьми и бесчисленным множеством других — борющимися за господство над раздираемым войной континентом.

Вместо того, чтобы участвовать в битве, наги спрятались в джунглях на островах к востоку от Рула, скрыв магией себя и свои дела. На протяжении поколений они оставались вне поля зрения, соблюдая свои обычаи и защищая то, что осталось от их цивилизации, и они могли бы и дальше продолжать это, если бы на мир не пала тень Повелителя Демонов. Избежав ранее гибели от рук Повелителя Демонов, наги

осознали, что, если они не присоединятся к борьбе с тенью, она поглотит их, как и весь остальной мир. Таким образом, наги начали покидать свои тайные гнездовья, чтобы принять участие в защите приютившего их мира.

• **Змеевидные гуманоиды**: Наги сочетают в себе черты людей и змей — тело гуманоида ниже пояса переходит в длинный змеиный хвост. Верхняя половина тела покрыта мелкой чешуей зеленого, красного или коричневого цвета, а головы увенчаны небольшими рогами, но в остальном их можно было бы принять за людей, если бы не хвост вместо ног, из-за которого они передвигаются подобно змеям.

• **Бог воплощенный**: Почти все наги поклоняются сущности, известной как Шавра, Свет в Бездне. Наги защищают своего бога, который, по их мнению, пребывает внутри Вселенского Яйца, спрятанного в месте, известном только высокопоставленным жрецам. Наги ожидают дня, когда Шавра вылупится из Яйца, чтобы привести свой народ в рай, где они смогут жить, не опасаясь уничтожения. Никто точно не знает, когда Яйцо проклюнется, но наги верят, что время близко. Жрецы Шавры имеют доступ к традициям Небес, Порядка и Защиты.

• **Знатоки магии**: У всех наг есть способности к магии, пусть даже и незначительные. Многие считают их даром Шавры и посвящают жизнь служению богу, тогда как другие обращаются к иным видам тайного знания, погружаясь в магические искусства и достигая совершенства в них. Даже избравшие иные пути сохраняют эти врожденные способности и вплетают магию в обретаемые таланты.

• **Обычные имена**: Заезе, Ийолин, Мерссеф, Сисфра, Соссфус, Ушкек, Фирин, Хифрик, Цесере и Эшрим.

Создание наги

Начальные показатели атрибутов: Сила 9, Ловкость 10, Интеллект 10, Воля 11.
Восприятие равно Интеллекту
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 8, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на общем и наге, языке наг.
Магия: Ты открываешь одну традиция на свой выбор.
Ядовитый укус: Нанося безоружный удар, ты можешь совершить атаку клыками. При успешной атаке, если цель является живым существом, ей придется пройти проверку Силы. При провале проверки она *отравлена* на 1 минуту. Будучи *отравленной* подобным образом, цель в конце каждого раунда должна проходить проверку Воли или получать 1 Безумия.

Уровень 4: Нага-эксперт

Характеристики: Здоровье +4
Либо изучает одно заклинание, либо приобретает *Призыв Вселенского Яйца*
Призыв Вселенского Яйца: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы призвать силу Вселенского Яйца. На 1 минуту атаки против тебя получают 1 помеху, а ты проходишь проверки при сопротивлении атакам с 1 преимуществом. В дополнение ты распознаешь иллюзии и можешь видеть невидимых существ и объекты в пределах своей видимости. Ты можешь использовать этот талант количество раз в день, равное 1 + значение Мощи. Ты восстанавливаешь потраченные применения при завершении отдыха.

Возраст наги

3d6	Возраст
3	Ребенок, 10 лет или младше. Ты Размера ½. Уполовинь рост и вес. Через 1d6 лет твой Размер становится 1, и ты удваиваешь рост и вес.
4-5	Подросток, от 11 до 18 лет.
6-8	Юнец, от 19 до 30 лет.
9-12	Молодой, от 31 до 50 лет.
13-15	Средних лет, от 51 до 70 лет.
16-17	Пожилой, от 71 до 90 лет.
18	Почтенный старец, 91 год и старше

Сложение наги

3d6	Сложение
3	Низкий и либо тощий, либо плотный.
4–5	Плотный, с толстым хвостом.
6–8	Низкий, с коротким хвостом.
9–12	Средний рост, средний вес.
13–15	Высокий, с длинным извилистым хвостом.
16–17	Тощий, с тонким хвостом.
18	Высокий и либо тощий, либо плотный.

Внешность наги

3d6	Внешность
3	Твое лицо — кошмарная смесь человеческих и змеиных черт, изломанных и искаженных.
4–5	Твоя голова больше напоминает змеиную. Ты совершенно не похож на человека.
6–8	Ты лишен привлекательных черт и по меркам наг весьма неказист.
9–12	У тебя средняя внешность.
13–15	У тебя благородные черты и осанка.
16–17	У тебя поразительная внешность: миловидное лицо и покрытое сверкающей чешуей тело.
18	При виде тебя другие чувствуют, как сердце пропускает удар. Ты привлекателен почти для всех: безупречное лицо, подтянутое тело и блестящая золотая чешуя.

Личность наги

3d6	Личность
3	Ты коварен и совершенно зол, действуешь только, чтобы получить желаемое или для достижения своих целей.
4–5	Ты жесток, недобр и высокомерен. Ты веришь, что лучше других, и не пытаешься скрыть презрение к ним.
6–8	Ты холоден и отчужден, тебя не интересуют другие, если они не служат твоим интересам.
9–12	Ты глубоко духовен и проводишь долгое время в медитации, размышляя о Космическом Яйце и пытаясь угадать момент его вылупления.
13–15	Ты непостоянен и легко отвлекаешься. Твое внимание привлекает буквально все.
16–17	Другие находят тебя добрым, дружелюбным и открытым. Ты легко заводишь друзей.
18	Твоя порывистость может взять над тобой верх. Иногда ты просто делаешь то, что считаешь нужным, независимо от последствий. Ты можешь даже чувствовать себя плохо из-за того, что причиняешь боль людям, которые тебе мешают.

Предыстория наги

d20	Предыстория
1	Однажды ты побывал в Священном Гнездовье, тайном убежище Вселенского Яйца, но тебе стерли память об этом месте.
2	Ты отверг учения и ценности своего народа, не желая иметь с ним ничего общего. Ты оставил привычную культуру, чтобы найти свой собственный путь.
3	Ты много путешествовал. Добавь еще один язык в список известных тебе.
4	Ты изучал фолиант, наполненный темными и отвратительными тайнами. Получи 1 Скверны.
5	Жрецы Шавры отправили тебя в мир узнать больше о человечестве и накрывающей мир тени.
6	Ты стоял на страже Выползка долгие годы.
7	Вселенское Яйцо даровало тебе видение корчащегося в агонии мира. Ты поклялся сделать все, что в твоих силах, чтобы предотвратить конец света.
8	Твое скрытое на крохотном острове поселение нашли пираты. Они разграбили его и убили десятки наг перед уходом.
9	Однажды ты отправился в далекие земли.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по одной из профессий.
11	Твой дом разрушило землетрясением. Ты был одним из немногих выживших, вынужденных обосноваться в другом месте.
12	Во время путешествий тебя приняли за монстра и собрали толпу, чтобы расправиться. Тебе удалось сбежать.
13	Ты получил образование. Ты можешь читать на одном из известных тебе языков.
14	Тебя вырастили саламандры. Добавь Огнеречь в список языков.
15	Ты нашел свиток с формулой заклинания 0 ранга (на выбор мастера).
16	Ты работал в Великом Убежище, хранилище Выползка. Ты можешь читать на одном из известных тебе языков и добавляешь историка в список профессий.
17	Ты украл у своего народа важный артефакт. Ты начинаешь игру со случайным зачарованным предметом.
18	Ты нашел зелье (на выбор мастера).
19	Ты давно покинул дом и нашел себе место в одном из Вольных Городов.
20	Ты разжился деньгами. Начни игру с 2d6 мп.

Сильф

Сильфы — народ, созданный гениями из ветра и облаков после сотворения мира. Они служили своим создателям как хранители небес, в роли скульпторов облаков и пастырей бурь. Когда их создатели сошли с ума, сильфы удалились на вершины и с тех пор живут среди гор — иногда их можно заметить издали, но встретиться с ними удается редко.

• **Дети Небес**: Из всех элементалей сильфы более всего похожи на людей, размером и внешностью приближаясь к смертным. У них стройные, гибкие тела, цвет кожи варьируется от пурпурного цвета грозовых туч до розово-красного цвета рассвета нового дня. Их глаза выдают нечеловеческую природу — на склерах нет зрачков или радужных оболочек, вся их поверхность белая, синяя или звездно-черная. Большинство сильфов достигают 1,5 метров в высоту и весят 54 килограмма, независимо от пола.

• **Элементали**: Подобно гномам и саламандрам, сильфам не хватает смертных душ. Для них смерть окончательна и прекращает их существование. Когда сильф умирает, он превращается в могучий воющий ветер, сотрясающий все вокруг.

• **Гнезда на ветру**: Небо манит сильфов, призывая их взлететь, как в древние времена до падения их создателей. Большинство сильфов живет в изолированных монастырях, построенных на вершинах гор, к которым ведут крутые лестницы, ползущие вверх по склонам. На протяжении всего подъема можно увидеть статуи мифических существ, воздвигнутые, чтобы держать врагов сильфов в страхе. В своих селениях сильфы проводят годы, медитируя и оттачивая боевые навыки, готовясь к возвращению своих создателей, чтобы спасти мир от Повелителя Демонов. Сильфы обычно осторожны и не рады чужакам..

• **Шепчущая речь**: Сильфы общаются на своем родном языке, сильфене. Язык полон придыханий, воздушный, без пауз, а фразы соединяются в длинные высказывания. Другие народы находят язык непонятным, и лингвист может годами работать над переводом лишь небольшого отрывка.

• **Поклонение Повелителю Бурь**: Большинство сильфов чтит сущность, известную им как Повелитель Бурь, воплощение молний и грома, изображаемую в виде трехликого бородатого мужчины верхом на колеснице, влекомой четырьмя орлами, по одному на каждый ветер (северный, восточный, южный и западный). Его символ — молния. Скорее всего, Повелитель Бурь является гением, обожествленным после столетий молитв и поклонения. Жрецы Повелителя Бурь имеют доступ к традициям Бури, Воздуха и Разрушения.

• **Обычные имена**: Алеес, Вен, Вимвин, Ийе, Нефа, Осса, Са, Сивер, Уал, Уиррах, Уса, Фиф, Хифр, Шасор и Эреа.

Создание сильфа

Начальные показатели атрибутов: Сила 8, Ловкость 11, Интеллект 9, Воля 11.
Восприятие равно Интеллекту+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на сильфене.
Невосприимчивость урон от болезни и яда; *болезнь*, *отравление*
Легкий как перышко: Ты никогда не получаешь урон от падения при приземлении.
Вихревое уклонение: Когда ты должен получить урон от видимого тебе существа, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы получить половину урона и переместиться вплоть до 1d3 метров не провоцируя свободных атак. Это перемещение игнорирует пересеченную местность.
Смертные ветра: Когда ты умираешь, твое тело обращается в воющий вихрь, рассеивающийся мгновения спустя. Каждое существо в пределах 1 метра от тебя должно пройти проверку Силы. При провале оно получает урон, равный твоему Исцелению, смещается на 1d6 метров от тебя и падает *навзничь*. При успехе оно просто получает половину урона.

Уровень 4: Сильф-эксперт

Характеристики: Здоровье +4

Либо изучает одно заклинание, либо приобретает *Форму бриза*.

Форма Бриза: Если ты не погружен в жидкость, ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы принять форму бриза. Ты пребываешь в ней, пока сосредотачиваешься, вплоть до 1 часа. Будучи в этой форме, ты получаешь следующие достоинства:

- Ты невидим.
- Ты получаешь бонус +6 к Скорости и черту «**Летун**». Ты не можешь упасть, когда летаешь.
- Ты невосприимчив ко всему урону.
- Ты можешь перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться воздух, и пространства, занятые другими существами.
- Ты взаимодействуешь с жидкостями, как с твердой поверхностью.
- Когда ты перемещаешься сквозь пространство, занятое другим существом твоего Размера или меньше, оно должно пройти проверку Силы или сместиться на 1d3 метра от тебя и упасть *навзничь*.

Возраст сильфа

3d6	Возраст
3	Ребенок, 9 лет или младше. Ты Размера ½. Уполовинь рост и вес. Через 1d6 лет твой Размер становится 1, и ты удваиваешь рост и вес.
4–5	Подросток, от 10 до 15 лет.
6–8	Юнец, от 16 до 20 лет.
9–12	Молодой, от 21 до 50 лет.
13–15	Средних лет, от 51 до 100 лет.
16–17	Пожилой, от 101 до 200 лет.
18	Почтенный старец, 201 год и старше

Сложение сильфа

3d6	Сложение
3	Низкий и либо тощий, либо плотный.
4–5	Плотный.
6–8	Низкий.
9–12	Средний рост, средний вес.
13–15	Высокий.
16–17	Тощий.
18	Высокий и либо тощий, либо плотный.

Внешность сильфа

3d6	Внешность
3	Ты омерзителен.
4–5	Ты уродлив.
6–8	Ты прост и невзрачен.
9–12	У тебя совершенно средняя внешность.
13–15	Ты мил или симпатичен.
16–17	Ты поразителен.
18	Ты прекрасен.

Личность сильфа

3d6	Личность
3	Из-за изменчивой натуры и резких перепадов настроения рядом с тобой неприятно находиться.
4–5	Ты ничего не принимаешь всерьез. Ты смеешься в неподходящий момент и редко выполняешь обещания.
6–8	Беззаботный и неземной, ты витаешь в облаках. Ты легко отвлекаешься.
9–12	Эмоции написаны у тебя на лице, и ты не стесняешься показывать другим, что чувствуешь.
13–15	Твои эмоции часто меняются вслед за окружающими.
16–17	С характером мягким и приятным ты везде заводишь друзей. Люди тянутся к тебе.
18	Ты жестокий и агрессивный, нескончаемая буря эмоций.

Предыстория сильфа

d20	Предыстория
1	Ты пережил нападение дрейков.
2	Ты взобрался на вершину Пика Страха.
3	Злобный призыватель заклинанием перенес тебя вдаль от родины и заставил служить себе.
4	Ты оставил прежнюю жизнь, чтобы повидать мир.
5	У тебя была семья и дети, но исчезли, когда ты был далеко. Ты всю жизнь ищешь их.
6	Когда в твое поселение вломился великан, ты увел детей в безопасное место.
7	Ты присоединился к Авангарду Гнезда, воинам, охраняющим ваши земли верхом на гигантских воронах.
8	Тебя унес дракон, и ты хранился в сокровищнице, пока не смог сбежать.
9	Сильный порыв ветра сбросил тебя со склона горы, и когда ты, наконец, приземлился, то все-таки смог вернуться домой.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Пророчества предрекли, что ты совершишь нечто великое.
12	Ты был изгнан за предательство своего народа.
13	Тебя вырастили жрецы Повелителя Бурь, преподав основы своей веры.
14	Работорговцы напали на деревню и захватили тебя, после чего ты провел в рабстве несколько лет.
15	Ты обнаружил старый храм Повелителя Бурь и нашел формулу заклинания *Шока* из традиции Бури.
16	Один из твоих предков был великим героем.
17	Ты наше место, где приземлилась падающая звезда. Начни с дополнительной забавной штукой.
18	Ты унаследовал шпагу от отца или матери.
19	Ты нашел разрушенный храм древнего забытого бога. Там у тебя было видение, повредившее рассудок. Ты ничего не помнишь, но получил в результате 1d3 Безумия.
20	Ты разжился деньгами. Начни игру с 2d6 мп.

Сихирт

Давным-давно сихирты вырыли себе дома среди корней Огненных Пиков, гряды вулканов, образующих западную границу Запустения. Удобно устроившись в глубинах земли и презирая других, они построили во тьме империю и беспрепятственно правили своими владениями на протяжении эпох.

Но теперь непростые времена настали даже для них. Подземные чудовища, троглодиты и прочие, выплеснулись из недр, желая убивать. Не имея другого выхода, сихирты были вынуждены выбраться на поверхность, пока не найдут себе новый дом — что отнюдь не просто, учитывая их презрение к большинству других народов.

- **Уродливые подземники**: По человеческим меркам сихирты уродливы, их мясистые тела в среднем достигают роста в 90 сантиметров и весят около 60 килограмм. У них широкие лица с огромными носами и маленькими глазами-бусинками, а кожа розовая, бурая или серая, с пучками длинных белых волос. Руки оканчиваются загнутыми когтями, приспособленными к рытью земли и камня. Большинство носит кожаную одежду из шкур подземных тварей.
- **Закон силы**: Сихиртское общество позволяет — даже поощряет — сильным притеснять слабых. Сихирты полагают, что власть должна принадлежать тем, кто сможет ее удержать, и среди них сильнейшие утверждают свою волю, жестоко угнетая подчиненных. Для многих подобный обычай также влияет на отношения с чужаками. Некоторые сихирты верят в свое превосходство над другими народами и невероятно высокомерны при общении. Немногие из них настолько привыкли брать то, что хотят, что занимаются в верхнем мире преступными профессиями, оттачивая таланты, которые нужны им, чтобы похищать еду, воду, монеты, детей и прочее желаемое имущество.

• **Великая Мать**: Все сихирты поклоняются темному божеству, которое они называют Великой Матерью. Она изображается в виде огромного раздутого крота, возлежащего на раздавленных телах своего омерзительного потомства, с присосавшимися к многочисленным рядам сосцов детенышами. Сихирты считают, что они возникли из ее обширной утробы, потопом хлынув в мир. После этого они зарылись в землю в ожидании возвращения к ней, на протяжении поколений врываясь все глубже и глубже в надежде обрести утешительную влажность своей прародительницы. Жрецы Великой Матери имеют доступ к традициям Земли, Металла и Тени.
• **Обычные имена**: Бол, Грен, Дерг, Зут, Какен, Кимп, Мемн, Нервал, Пикка, Слеп, Тик, Фунг и Хип.

Создание сихирта

Начальные показатели атрибутов: Сила 11, Ловкость 9, Интеллект 10, Воля 10.
Восприятие равно Интеллекту+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на общем и сихиртском. Добавь шахтера в список профессий.
Темнозрение: Ты можешь видеть в областях, застланных тенями и тьмой, на средней дистанции, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния тьма для тебя считается тенями, а тени — освещенным местом.
Когти: Твои безоружные удары наносят 1d3 урона вместо 1 урона.
Чувство глубины: Ты не можешь заблудиться в подземелье.
Близорукость: Совершая атаку против существа за пределами ближней дистанции, ты получаешь 1 помеху. Также, ты получаешь 1 помеху при любом разглядывании чего-нибудь за пределами ближней дистанции.

Уровень 4: Сихирт-эксперт

Характеристики: Здоровье +5
Либо изучает одно заклинание, либо приобретает *Копателя*.
Копатель: Ты можешь прорываться сквозь землю и песок, перемещаясь с половиной Скорости. После тебя остается тоннель, вмещающий существо Размера ¼ и менее.

Возраст сихирта

3d6	Возраст
3	Ребенок, 6 лет или младше. Ты Размера ¼. Уполовинь рост и вес. Через 1d6 лет твой Размер становится ½, и ты удваиваешь рост и вес.
4-5	Подросток, от 7 до 12 лет.
6-8	Юнец, от 13 до 24 лет.
9-12	Молодой, от 25 до 36 лет.
13-15	Средних лет, от 37 до 48 лет.
16-17	Пожилой, от 49 до 56 лет.
18	Почтенный старец, 57 лет и старше

Сложение сихирта

3d6	Сложение
3	Низкий и либо тощий, либо плотный.
4–5	Плотный.
6–8	Низкий.
9–12	Средний рост, средний вес.
13–15	Высокий.
16–17	Тощий.
18	Высокий и либо тощий, либо плотный.

Внешность сихирта

3d6	Внешность
3	Ты отвратителен. У тебя сломаны зубы, а пестрое розовое тело покрыто струпьями.
4–5	Твоя плоть сера и усеяна воспаленными красными пятнами. У тебя текут глаза и нет волос на теле.
6–8	Ты прост и неинтересен по меркам сихиртов.
9–12	Ты выглядишь как большинство прочих сихиртов.
13–15	У тебя есть интересные черты, выделяющие тебя среди прочих.
16–17	Ты чист и незапятнан.
18	Все твое тело покрыто тонким мехом, и у тебя нет пятен, от которых страдают многие из твоего вида.

Личность сихирта

3d6	Личность
3	У тебя грандиозные амбиции. Ты замышляешь мировое господство и полное подчинение всех народов.
4–5	Ты презираешь других и заботишься в первую очередь о своих интересах. Ты не боишься причинять им вред, чтобы получить желаемое.
6–8	Скрытный и подлый, ты держишься особняком.
9–12	Ты не очень любишь окружающих, особенно если они не сихирты. Ты кажешься агрессивным и бесчувственным.
13–15	У других есть свои применения. Ты заключаешь союзы, когда тебе это удобно.
16–17	Тебя интересуют другие народы, поэтому ты отбросил свое природное недоверие, чтобы узнать о них побольше. Однако ты можешь выглядеть снисходительным и покровительственным.
18	Ты ценишь других и стремишься подружиться с теми, кого встречаешь. Ты пытаешься держать слово и поступать правильно по отношению к другим.

Предыстория сихирта

d20	Предыстория
1	У тебя был жаркий роман с дьяволом. Получи 1d3 + 1 Скверны.
2	Ты продал свой клан троглодитам. Получи 1d6 + 1 Скверны.
3	Великая Мать явилась тебе во сне. Ты рискнул выйти на поверхность, чтобы не упустить свою судьбу.
4	Ты хладнокровно убил соперника. Получи 1 Скверны.
5	Ты подхватил кожную гниль, шрамы от которой испортили тебе внешность.
6	Ты был изгнан из селения после отрицания существования Великой Матери.
7	Ужасающее чудовище последовало за тобой и чуть не убило всех в твоем гнезде.
8	У тебя была дюжина детей, и ты успел сожрать пятерых прежде, чем тебя оттащили и изгнали другие сихирты. Получи 1 Скверны.
9	Ты потерял палец, глаз или несколько зубов.
10	Ты работал в шахте, как и большинство твоего племени.
11	Ты женился и завел море детей. А потом вышел за вяленой крысой и не вернулся.
12	Ты нашел серебряную жилу и скрыл ее существование от своих.
13	Ты много путешествовал. Добавь еще один язык в список известных тебе.
14	Ты получил образование. Ты можешь читать на одном из известных тебе языков.
15	Ты помог отбить нападение троглодитов и считаешься местным героем.
16	Ты помог изгнать тирана из своего поселения.
17	Ты прижился среди цвергов или саламандр. Добавь цвергский или огнеречь в список известных тебе.
18	Ты нашел подземный комплекс, наполненный сокровищами и ужасающими вещами. Ты думаешь, что помнишь дорогу туда.
19	Ты был одним из первых, кто покинул туннели и стал искать место в верхнем мире.
20	Ты разжился деньгами. Начни игру с 2d6 мп.

Феррен

Феррены поколениями жили среди людей, скрываясь у всех на виду и утаивая свои необычные способности к смене облика. Превращаясь в обычных кошек, они могут перемещаться по своему поселению не вызывая подозрений. Феррены понимают, насколько перевертыши пугают другие народы, и многие из них были убиты, будучи принятыми за перевертыша, поэтому они предпочитают не раскрывать свою истинную природу.

• **Горящие глаза и кошачья грация**: Внешность ферренов не особенно намекает на их необычные способности. Они выглядят как люди, хотя глаза в темноте могут отражать свет как кошачьи, и движутся они с необычайным изяществом. Точно также они могут сойти за обычное животное, принимая облик кошки. В человеческом обличье они ростом от 1,5 до 1,65 метра и весят от 45 до 68 килограмм.

• **Дети Луны**: Лунная Дева наделила почитавшее ее племя людей даром превращения, от этого племени и произошли феррены. Большинство их поклоняется этой лунной богине, хотя некоторые уходят в ведовство или придерживаются обычаев Старой Веры.

• **Обычные имена**: Феррены носят человеческие имена, хотя те, кто живет под видом «питомцев», могут отзываться на клички.

Создание феррена

Начальные показатели атрибутов: Сила 9, Ловкость 11, Интеллект 10, Воля 9.
Восприятие равно Интеллекту+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на общем.
Ночное зрение: Ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.
Когтистые руки: В облике человека твои безоружные удары наносят 1d3 урона вместо 1 урона.
Облик кошки: Ты можешь использовать действие, чтобы принять облик кошки или вернуться в человеческий вид. Ты остаешься в новом облике до следующего применения таланта. Если ты доведен в облике кошки до *беспомощности*, ты автоматически возвращаешься в человеческий вид.

Если ты принимаешь облик кошки, все надетое и носимое превращается вместе с тобой, сливаясь с новой формой. В таком состоянии предметы не могут использоваться. Когда ты возвращаешься в человеческий вид, все носимое и надетое возникает на прежних местах.

Пребывая в облике кошки, ты применяешь к характеристикам следующие изменения:

• Размер становится равен ¼.
• Увеличь Восприятие на 2; Защита становится равна 12.
• Сила становится равна 8 (–2), а Ловкость 12 (+2).
• Скорость становится равна 12.
• Ты получаешь черту «скалолаз».
• Ты получаешь природное оружие: когти и зубы. Оно обладает чертой «точное» и наносит 1 урона.
• Ты скрываешься или крадешься с 2 преимуществами.
• Ты неотличим от обычной кошки, хотя все еще можешь говорить в этом облике.

Уровень 4: Феррен-эксперт

Характеристики: Здоровье +4
Либо изучает одно заклинание, либо приобретает *Облик рыси*.
Облик рыси: Принимая облик кошки, ты можешь вместо этого принять облик рыси. Пребывая в облике рыси, ты применяешь к характеристикам следующие изменения:

• Размер становится равен ½.
• Увеличь Восприятие на 2; Защита становится равна 13.
• Сила становится равна 11 (+1), а Ловкость 13 (+3).
• Скорость становится равна 12.
• Ты получаешь природное оружие: когти и зубы. Оно обладает чертой «точное» и наносит 1d6 урона. Атакуя этим оружием, ты получаешь 1 преимущество.
• Ты скрываешься или крадешься с 2 преимуществами.
• Ты неотличим от обычной рыси, хотя все еще можешь говорить в этом облике.

Возраст феррена

3d6	Возраст
3	Ребенок, 11 лет или младше. Ты Размера ½. Уполовинь рост и вес. Через 1d6+2 года твой Размер становится 1, и ты удваиваешь рост и вес.
4-5	Подросток, от 12 до 17 лет.
6-8	Юнец, от 18 до 25 лет.
9-12	Молодой, от 26 до 35 лет
13-15	Средних лет, от 36 до 55 лет.
16-17	Пожилой, от 56 до 75 лет.
18	Почтенный старец, 76 лет и старше

Сложение феррена

3d6	Сложение
3	Низкий и либо тощий, либо плотный.
4–5	Плотный.
6–8	Низкий.
9–12	Средний рост, средний вес.
13–15	Высокий.
16–17	Тощий.
18	Высокий и либо тощий, либо плотный.

Человеческая внешность феррена

3d6	Внешность
3	Ты омерзителен.
4–5	Ты уродлив.
6–8	Ты прост и невзрачен.
9–12	У тебя совершенно средняя внешность.
13–15	Ты мил или симпатичен.
16–17	Ты поразителен.
18	Ты прекрасен.

Кошачья внешность феррена

3d6	Окрас*
3	Носочки, манишка или арлекин
4–5	Сплошной
6–8	Двуцветный
9–12	Полосатый
13–15	Смокинг
16–17	Черепаховый
18	Лысый

*Выбери цвет шерсти

Повадки феррена

d20	Поведение
1–2	Ты привередлив в вопросах чистоплотности.
3–4	Тебе нравится опрокидывать предметы.
5–6	Ты спишь при каждом удобном случае.
7–8	Тебе нравится забираться повыше или прятаться.
9–10	Тебе привлекают мелкие движущиеся штуки.
11–12	Ты подвержен внезапным всплескам маниакальной энергии.
13–14	Ты склонен распускать на ленты вещи, с которыми имеешь дело.
15–16	Ты шипишь в злобе или испуге.
17–18	Ты всегда зарываешь испражнения.
19–20	Тебя привлекает вода, особенно текущая.

Личность феррена

3d6	Личность
3	Ты злобен, полон ненависти и бросаешься на каждого.
4–5	Ты засранец. Устраиваешь бардак и тебе все равно, кто его будет разгребать.
6–8	Ты ленив. Тебе трудно заставить себя долго чем-то заниматься.
9–12	Ты любознателен. Любопытство часто заводит тебя в неприятности.
13–15	Ты добр и приятен. Ты легко заводишь друзей.
16–17	Ты отчужден и не интересуешься другими.
18	Ты верен друзьям и поддерживаешь их во всех начинаниях.

Предыстория феррена

d20	Предыстория
1	Ожесточенный бой покрыл тебя шрамами.
2	Ты был соблазнен дьяволом. Получи 1 Скверны.
3	Ты прожил несколько лет в пустошах. Добавь случайную дикую профессию.
4	Ты хладнокровно убил кого-то. Получи 1 Скверны.
5	Ты влюбился в человека и завел ребенка.
6	Ты был выращен жрицами Лунной Девы.
7	Ты попал в скрытое королевство и провел там 1d6 лет.
8	Умер кто-то важный для тебя и потеря все еще не дает тебе покоя.
9	Какой-то испорченный ребенок принял тебя за кошку и унес домой. Ты едва смог уйти живым..
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по одной из профессий.
11	Ты много путешествовал. Добавь еще один язык в список известных тебе.
12	Кто-то раскрыл твою истинную природу и принял за перевертыша. Ты бросил все, чтобы начать сначала в другом месте.
13	Ты получил образование. Ты можешь читать на общем.
14	Ты помог защитить свое селение от нападения зверолюдов.
15	Ты нашел свиток с формулой заклинания ранга 0 (на выбор мастера).
16	Ты разоблачил убийцу или какого-то культиста в своем селении.
17	Ты создал непреходящее произведение искусства. Добавь художника в список профессий.
18	Ты нашел зелье (на выбор мастера).
19	Кто-то важный должен тебе большую услугу.
20	Ты разжился деньгами. Начни игру с 2d6 мп.

Осложнения предыстории

Справочник Повелителя Демонов ввел осложнения предыстории, чтобы предоставить дополнительные возможности для настройки персонажей. Каждое осложнение представляет собой событие или обстоятельство, оказавшее длительное влияние на персонажа. В следующем разделе предлагается еще больше идей для создания интересного персонажа.

Расписной

Твое тело с головы до пят покрыто защитными знаками. Они работают против демонов, частично защищая от их атак ценой рассудка.

Обереги Когда на тебя нападает демон, он получает к атакам 1 помеху, а ты проходишь проверки при сопротивлении его атакам с 1 преимуществом.

Нестабильный разум Ты проходишь проверки при сопротивлении черте «ужасающий» с 1 помехой. Более того, завершая отдых, ты должен пройти проверку Воли или получить 1 Безумия.

Преследование

Кто-то или что-то преследует тебя. Ты не должен останавливаться, поскольку преследователь идет по пятам.

Характеристики Увеличь Восприятие на 1 и Скорость на 2.

Преследователь Тебя преследует созданный мастером персонаж или существо. Им управляет мастер и может выставить его против тебя в самый неожиданный момент. Если ты победишь преследователя, ты либо теряешь это осложнение, либо получаешь нового.

Выродок

На тебе, последнем из долгой цепочки потомков инцеста, отразились последствия необдуманного близкородственного скрещивания — и на теле, и на разуме.

Ярость Провалив атаку или проверку, ты должен бросить d6, чтобы определить, не впал ли ты в ярость. При 6 ты получаешь 1d3 Безумия. Ты не становишься *испуганным* от получения Безумия подобным образом. Вместо того ты впадаешь в ярость: на количество раундов, равное значению своего Безумия, ты совершаешь атаки и проверки* с 1 помехой, получаешь половину урона из любого источника, а твои атаки наносят 1d6 урона дополнительно, но атакуя ты выбираешь цель случайным образом. Сразу после окончания эффекта ты *устаешь* на 1 час.

Уродство Близкородственное скрещивание исказило черты лица, превратив тебя в монстра. В социальном конфликте ты совершаешь любые атаки, кроме запугивания, с 2 помехами. Запугивание в таких случаях ты совершаешь с 2 преимуществами.

[*В оригинале — damage rolls. Скорее всего, опечатка, поскольку к урону помехи не применяются.]

Соратник

Возможно, ты завел ребенка, таскаешь с собой брата или сестру, или тебя в приключениях сопровождает супруга. Это персонаж путешествует с тобой и предлагает помощь, когда не является обузой.

Спутник У тебя есть спутник (ребенок, брат/сестра, супруга или близкий друг). Это персонаж считается **обывателем** под управлением мастера. Находясь в пределах ближней дистанции от спутника, ты проходишь проверки с 1 преимуществом. Однако, если спутник получает урон, ты должен пройти проверку Воли или *испугаться* на количество раундов, равное 1 + значение твоего Безумия. Пока ты далее 1,5 километров от своего спутника, ты *ослаблен*. Если спутник умирает и ты об этом узнаешь, ты теряешь эту черту и получаешь количество Безумия, равное своему значению Воли.

Соперничество

Выбери другого персонажа из группы своим соперником. Если игрок согласен, то это осложнение получаете вы оба. Обдумайте природу соперничества ваших персонажей. Вы можете добиваться благосклонности одной дамы, желать показать свое превосходство в воинском дел или чем-то еще.

Вечный соперник Ты не можешь использовать действие, для помощи своему сопернику.

Польза от провала Если ты видишь, как твой соперник проваливает атаку или проверку, ты совершаешь следующую атаку или проверку до конца раунда с 1 преимуществом.

Магический ожог

Ты обнаружил, что изменился после того, как попал под заклинание. Ты стал устойчив к определенному виду магии, но уязвим для других.

Сопротивление традиции Выбери одну традицию. Когда существо атакует тебя заклинанием этой традиции, оно получает 2 помехи, а ты при сопротивлении этой атаке получаешь 2 преимущества.

Восприимчивость к заклинаниям Когда существо атакует тебя заклинанием любой традиции, кроме выбранной, оно получает 1 преимущество, а ты при сопротивлении этой атаке получаешь 1 помеху.

Множественная личность

В дополнение к своей основной личности, ты обладаешь 1d3 другими, показывающимися в стрессовой ситуации. В такие моменты, вне зависимости от доминирующей личности, ты сохраняешь доступ ко всем талантам и достоинствам наследия и путей.

Личности Каждой из дополнительных личностей случайным образом выбери две профессии, характер и начальный возраст. Случайным же образом назначь им пол. Пока личность находится у руля, ты получаешь доступ к ее профессиям и чертам. Приобретая новую профессию, назначь ее одной из личностей.

Безумная замена Получая Безумие, ты переключаешься на другую личность. Ты можешь выбирать только из тех, которые не показывались с последнего завершения отдыха. Если таковых не осталось, ты вместо этого получаешь новую личность и переключаешься на нее.

Тематика группы

Начальные приключения дают возможность разрозненным персонажам объединиться перед лицом серьезной угрозы или вызова. Во время этих первых приключений некоторые гибнут, другие получают увечья, но некоторые выходят из них с целеустремленностью, стремлением овладеть необходимыми талантами для решения еще более сложных задач. Эти выжившие образуют группу, отряд людей, которые учатся работать вместе, чтобы преодолевать угрозы, выполнять очень важные миссии и, прежде всего, выживать в мире, разваливающемся на куски.

Обычно игроки придумывают причину, по которой их персонажи держатся вместе, основываясь на опыте, который они получили в предыдущих приключениях, и историях, которые они рассказывают о том, что произошло между этими грандиозными событиями. Однако сюжет кампании может вызвать еще более веские причины для того, чтобы оставаться вместе, наделяя целью, выходящей за рамки простого выживания, которая определяет не только их личностные особенности, но и принадлежность к чему-то большему.

В этой главе вводится понятие групповой темы. Каждая тема действует как объединяющий фактор, который помогает сплотить персонажей в группу и дает им ощутимое преимущество, позволяющее оставаться вместе. Конечно, персонажи игроков часто оказываются в шатких, сложных обстоятельствах, и иногда узы, скрепляющие самую сплоченную команду, могут ослабнуть или порваться. Пока участники продолжают объединять свои усилия и работать вместе, группа сохраняется.

Представленные здесь необязательные правила предоставляют персонажам больше сюжетных возможностей и механики для поддержки выбранной ими темы. Использование групповых правил в кампании дает персонажам игроков небольшое преимущество перед персонажами в кампаниях, которые их не используют, но когда Повелитель Демонов вырисовывается на горизонте, тебе понадобится каждое возможное преимущество.

Использование тем

Тема группы объясняет, почему персонажи игроков вместе, и предлагает причины, по которым группа ввязывается в определенные приключения. Когда группа формируется, ты и другие игроки можете выбрать тему из представленных здесь (возможно, случайным образом). Когда вы думаете над выбором темы, подумайте о том, что произошло во время начального приключения, о предыстории персонажей и о том, почему они вообще собрались вместе.

Смена темы

По мере роста уровня группы ее состав может меняться, поскольку новые персонажи заменяют павших, или обстоятельства, связывавшие группу, могут изменяться, поскольку персонажи выполняют разные миссии, сталкиваются с влиятельными персонами или реагируют на события в мире. Чтобы отразить эти возможные изменения, группа может переключиться на другую тему на уровне 3 и снова на уровне 7. Когда группа отказывается от темы, она теряет доступ к черте брошенной темы и получает доступ к чертам новой темы.

Тематика группы

d20	Тема
1	Бесстрашные авантюристы
2	Благочестивые герои
3	Верные солдаты
4	Выжившие упрямцы
5	Вынужденные миротворцы
6	Дворянская свита
7	Дерзкие негодяи
8	Доверенные агенты
9	Закаленные наемники
10	Знаменитые артисты
11	Кровожадные бандиты
12	Мистические исследователи
13	Отважные первопроходцы
14	Отчаянные повстанцы
15	Поклявшиеся мстители
16	Праведные паломники
17	Преданные слуги
18	Присягнувшие защитники
19	Рабы тьмы
20	Хитрые торговцы

Бесстрашные авантюристы

Спускаются ли они в глубины земли, чтобы сразиться с троглодитами и другими подземными ужасами, или исследуют населенные призраками руины дьявольского некроманта, бесстрашные авантюристы идут навстречу опасности, чтобы добиться славы и богатства. Для них нет ни монстра, слишком отвратительного, чтобы ему противостоять, ни места, слишком опасного, чтобы с ним столкнуться, потому что бесстрашные авантюристы обладают сочетанием уникальных способностей, подходящих для того, чтобы справляться с некоторыми из худших в мире вещей. Бесстрашные авантюристы оказываются втянутыми во всевозможные приключения, особенно в те, что сулят награду.

Бывалые приключенцы: В начале каждого приключения группа восполняет запас талантов, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда член группы проходит проверку Восприятия, проверку при сопротивлении воздействию сработавшей ловушки или проверку при сопротивлении атаке, он может потратить любое количество жетонов из запаса, получив к проверке количество преимуществ, равное количеству потраченных жетонов. В дополнение, *изумленный* член группы может потратить жетон, удалив *изумление*.

Благочестивые герои

Независимо от того, пообещали они сражаться во имя одного бога или многих, благочестивые герои сражаются ради интересов божеств, продвигая свои воззрения и ведя войну против врагов. Благочестивые герои могут быть связаны с любой религией, от Культа Нового Бога до ведовства, но все члены определенной группы должны быть преданы этой религии. Члены группы могли быть набраны по отдельности, возможно, их посетил божественный слуга, посланный, чтобы призвать их к служению, или, возможно, были набраны религиозным учреждением. Большинство благочестивых героев занимается миссиями, связанными со своими религиозными интересами. Их могут призвать защищать храмы, искать украденные реликвии или искоренять еретиков в рядах верующих.

Нужды верующих: Члены группы могут прибегнуть к услугам дружественного храма один раз на каждого члена за приключения. Они могут исцелить урон, равный своему Исцелению, или удалить *болезнь* или *отравление*.

Храмовая стража: Группа может ожидать и получить бесплатный приют, пищу и питье в храмах, связанных с их религией.

Верные солдаты

Растущая по всей Империи напряженность привела к тому, что провинции, организации и состоятельные люди вкладывали значительные суммы в создание армий. В наши дни почти везде на континенте можно найти воинские части. Святое Царство сосредотачивает войска вдоль границ Кайкреса, в то время как Ломовик делает то же самое, готовясь вторгнуться в ненавистное Царство. Свирепым зверолюдам Обрывка противостоят многочисленные ополченцы, защищающие свои селения, в то время как Государства Крестоносцев в Северном Уделе пребывают в постоянном поиске новобранцев. Как военнообязанные, верные солдаты между приключениями идут туда, куда их посылают, и могут оказаться втянуты в приключения, связанные со значительными вооруженными силами.

Отрядная тактика: В начале каждого приключения группа восполняет запас талантов, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда член группы атакует цель в пределах досягаемости другого члена группы, атакующий может потратить любое количество жетонов из запаса, получив к проверке количество преимуществ, равное количеству потраченных жетонов. В дополнение член группы может потратить жетон, чтобы помочь другому члену группы в пределах ближней дистанции, не используя действие.

Выжившие упрямцы

Тень Повелителя Демонов накрывает мир, порождая хаос и беспорядки во всем, к чему прикасается. Тьма развращает, порождает безумие и иным образом дестабилизирует мир, готовясь к неминуемому демоническому вторжению. Выжившие упрямцы стали непосредственными свидетелями ужасов темных времен, и после пережитого объединились, чтобы дать отпор тьме.

Выжившие упрямцы могут быть как беженцами, уводящими невинных от гибели, так и крестоносцами, готовыми пожертвовать жизнями, если это даст шанс остановить уничтожение, следующее за пробуждением Повелителя Демонов.

Бывалые: Находясь в пределах ближней дистанции от, по крайней мере, одного из членов группы, ты проходишь проверки при сопротивлении чертам «пугающий» и «ужасающий» с 1 преимуществом.

Вынужденные миротворцы

Когда война опустошает деревни, когда беспорядки вспыхивают у дверей — появляются вынужденные миротворцы, стремящиеся восстановить мир и порядок на землях. Такие группы формируются в ответ на какую-то страшную угрозу. Армия вторжения, орда нежити, толпы зверолюдов или религиозный раскол, разрывающий народ на части, — все это может быть причинами, по которым талантливые люди берутся за дело восстановления спокойствия. Миротворцы работают над обеспечением светлого будущего любыми необходимыми средствами и при этом могут заключать перемирия, уничтожать чудовищ или помогать защищать окруженные врагами селения.

Хорошая репутация: Пребывая в тех землях, которым помогает, каждый член группы в социальном конфликте при попытках подружиться или убедить совершает атаки с 1 преимуществом. Более того, члены группы могут ожидать и получать помощь от тех, кому помогают (в пределах разумного). Знающие их люди могут укрыть от врагов, накормить, приютить и исцелить, если это в их силах.

Дворянская свита

Те дворяне, которым приходится путешествовать, делают это, прихватив с собой из дома столько удобств, сколько могут себе позволить, а потому содержат свиту из охранников, слуг, членов семьи и артистов. Дворянская свита состоит из людей, которых дворянин считает своими спутниками. Дворянин может входить в состав группы, но чаще нанимает членов свиты, чтобы они делали что-нибудь от его имени.

Личность дворянина, его цели и характер определяют виды приключений, в которые может пуститься группа. Хороший и добродетельный дворянин может послать свиту помочь другим и решить проблемы, которые затрагивают людей, которыми он правит, в то время как дворянин с подлым характером может полагаться на свиту, скрывая ошибки и скандалы, разбираясь с врагами и защищая себя от кредиторов.

Благородные понятия: Каждый член группы в социальном конфликте совершает атаки против дворян и связанных с дворянством людей с 1 преимуществом.

Регулярная плата: Дворянин платит каждому члену группы достаточно, чтобы вести приличный образ жизни.

Дерзкие негодяи

Независимо от того, являются ли они преступниками, стремящимися набить собственные карманы, или врагами несправедливости, выступающими против богатых и могущественных, дерзкие негодяи полагаются на уловки, трюки и хитрости, чтобы одержать верх. Сочетая в себе разнообразные способности, дерзкие негодяи обычно могут найти способ добиться своего, даже если работа пойдет наперекосяк. Группа дерзких негодяев может работать против безжалостного криминального авторитета, борясь с организацией изнутри, или разжигать восстание против тиранического дворянина, или каким-то образом умудриться ограбить Хранилище в Кеме, Золотом Городе.

Планы внутри планов: В начале каждого приключения группа восполняет запас уловок, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда член группы совершает атаку в социальном конфликте или проходит любую проверку, он может потратить любое количество жетонов из запаса, получив к броску количество преимуществ, равное количеству потраченных жетонов.

Доверенные агенты

Многие организации континента нанимают команды квалифицированных специалистов для выполнения миссий от их имени. Черная Рука, Дом Исцеления, Культ Нового Бога и множество других организаций держат оперативников на местах, каждый специально отобран за преданность и способности. Характер миссий зависит от организации. Агенты преступного синдиката могут совершать ограбления и обчищать торговцев, в то время как агенты Дома Исцеления путешествуют в отдаленные районы, чтобы облегчать страдания и бороться с мором.

Обеспечение: Группу поддерживает организация, обеспечивая ее членов припасами в начале каждого связанного с этой организацией приключения. Конкретный вид поддержки определяется мастером, но может включать оружие, броню, зелье, формулы, транспорт и наемников. Обычно организация выдает на миссию до 5 зк за уровень группы. Не потраченные средства возвращаются организации.

Доступ: Члены группы обладают полным доступом к своей организации и всем обеспечиваемым членством в ней преимуществам. Группа, связанная с Гильдией Алхимиков, имеет доступ к алхимическим составам и рецептам, работающие на Дом Исцеления могут ожидать и получить бесплатное исцеление, лечение от болезней и тому подобное. Предоставляемые организацией преимущества остаются на усмотрение мастера.

Связи: В каждом приключении персонажи получают один контакт, обеспечивающий влияние, информацию или безопасность, на усмотрение мастера (подробнее смотри в основной книге правил, стр. 207).

Закаленные наемники

В охваченном конфликтами мире предостаточно возможностей для тех, кто продает свои мечи и заклинания. Закаленные наемники кочуют с места на место в погоне за длинным талером, где бы он ни был. Менее разборчивые наемники могут оказаться нанятыми широким кругом людей, от благородных дворян, стремящихся защитить свои владения, до жестоких полководцев, которые используют нынешнюю неопределенность для завоевания новых территорий. Наемники также могут выполнять определенные задания, такие как охрана ценностей, защита города от налетчиков, разведка опасных районов и так далее.

Привычка к насилию: В начале каждого приключения группа восполняет запас талантов, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Любой член группы может потратить жетон, чтобы удалить *испуг* или исцелить количество урона, равное своему Исцелению.

Знаменитые артисты

Труппы артистов путешествуют по землям Рула, неся песни, музыку и поразительные преставления нетерпеливым слушателям, стремящимся отвлечься от беспросветности жизни. Хотя некоторые артисты могут действовать в одиночку, зарабатывая славу и состояния своими исключительными талантами, многим выгоднее собираться в группы, чтобы привлечь больше людей объединенными навыками. Со временем члены успешной труппы завоевывают большую популярность и пользуются большим спросом во всем известном мире.

Знаменитые артисты проводят много времени в дороге, что дает им больше возможностей наткнуться на интересные ситуации, которые могут приводить и зачастую приводят к грандиозным приключениям.

Известность: Когда группа входит в поселение, мастер может решить, что ее здесь знают. Брось d6. При 6 для новичков, 4–6 для экспертов или 2–6 для мастеров, местные узнают персонажей, что дает им 1 преимущество к атакам при социальном конфликте с местными. В дополнение, когда группа устраивает вечером представление, персонажам не нужно платить за стол и кров, и большинство присутствовавших на представлении дружелюбны по отношению к персонажам, пока те пребывают в поселении.

Обожание простого народа: Каждый член группы может автоматически вести скромный образ жизни – для новичков, приличный для экспертов, и зажиточный – для мастеров. Если они собираются вести лучший образ жизни, то получают скидку в 1 сш.

Кровожадные бандиты

Не все группы создаются по благородным причинам. Некоторые собираются из общего презрения к другим, бессердечного пренебрежения чужими жизнями или общей жадности. Кровожадные бандиты берут все, что захотят, у тех, кто слабее. Это могут быть бандиты, охотящиеся на путешественников, или разбойники, которые врываются на фермы, чтобы грабить и убивать. Они также могут быть членами Черной Руки, гильдии убийц, действующей из Азула, или налетчиками, которые плавают по морям и грабят прибрежные поселения.

Умелые убийцы: В начале каждого приключения группа восполняет запас талантов, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда член группы успешно атакует, он может потратить один жетон, добавив этой атаке 1d6 урона дополнительно.

Пугающая репутация: Члены группы при запугивании в социальном конфликте совершают атаки с 1 преимуществом, если цели известно об их репутации.

Мистические исследователи

Многие из величайших угроз миру остаются незамеченными, необнаруженными и невидимыми для обычных людей. Эти сверхъестественные опасности могут включать в себя все, от одержимости демонами и привидений до безумных замыслов, осуществляемых гнусными культистами на службе чуждых сил. Мистические исследователи идут туда, куда другие боятся заглянуть. Они противостоят тьме, рискуя погружаться в мрачный мрак мистицизма, скверны и зла, чтобы бороться с ней в любом ее проявлении. Они могут разыскивать опасные реликвии, работать, чтобы освободить невинную душу из когтей демона, или противостоять замыслам жаждущего могущества заклинателя.

Тайные знания: В начале каждого приключения группа восполняет запас талантов, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда член группы: вспоминает информацию, связанную с темной магией, демонами, дьяволами, духами, нежитью или другими таинственными и зловещими сверхъестественными темами; совершает атаку против демона, дьявола, духа или нежити; сопротивляется атаке со стороны подобного существа — он может потратить любое количество жетонов из запаса, получив к броску количество преимуществ, равное количеству потраченных жетонов.

Отважные первопроходцы

Нет горизонта слишком далекого, нет места слишком опасного, чтобы удержать группу отважных первопроходцев от продвижения вперед в неизведанное. Отважные первопроходцы, объединенные общей любовью к путешествиям и любопытством к миру, чувствуют себя наиболее комфортно, когда находятся в дороге или прокладывают тропы в неизведанные регионы. Эти группы могут пересечь Щитовые горы, чтобы исследовать Бескрайнюю степь, устремиться в Запустение в поисках потерянных сокровищ, или взобраться на Драконьи горы, нависающие над Блётландом, чтобы увидеть, что находится за этими мрачными вершинами.

Первопроходцы: В начале каждого приключения группа восполняет запас талантов, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда член группы проходит проверку Восприятия или проверку при попытке карабкаться, прыгать или плыть, он может потратить любое количество жетонов из запаса, получив к проверке количество преимуществ, равное количеству потраченных жетонов. Дополнительно, член группы может использовать действие, потратив жетон, чтобы удалить *усталость*.

Отчаянные повстанцы

Выкованные в горниле невзгод, отчаянные повстанцы объединяются, чтобы свергнуть ужасного врага. Они могут противостоять конкретному тирану, например, Королю Орков, или вести войну против таких идей, как бедность, угнетение или зло. Какой бы ни была причина, по которой повстанцы взяли на себя обязательства, враг намного сильнее, и борьба заставляет их ходить по грани в попытке выжить. Члены группы обычно объединяются из-за общей ненависти к общему противнику. В перерывах между приключениями они проводят время, расстраивая планы врагов и обычно причиняя неприятности объекту своей ненависти.

Второй шанс: Один раз за приключение, когда половина членов группы *ранена*, каждый член группы исцеляет количество урона, равное своему Исцелению.

Поклявшиеся мстители

Иногда, когда преступления остаются безнаказанными, злу позволяют процветать и допускают несправедливость, появляются люди, неготовые смириться с этим, объединяющиеся, чтобы свести счеты и расплатиться за все причиненное им зло. Поклявшиеся мстители объединились из-за общей жажды мести. Группа может сосредоточиться вокруг одного мстителя, в то время как другие участники набираются за различные таланты, или же у каждого есть, кого приласкать топором.

Стремление к мести ведет этих персонажей ко всем видам приключений. Они могут собирать информацию о враге, уничтожать важного подчиненного или работать за кулисами, чтобы дискредитировать и уничтожить своего врага.

Клятва мести: В начале каждого приключения группа восполняет запас талантов, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда член группы получает урон, один из членов группы может использовать спровоцированное действие, потратив жетон, чтобы совершить атаку.

Праведные паломники

Хотя боги обычно держатся на расстоянии и редко принимают непосредственное участие в делах смертных, их представители на Урте не жалеют усилий, напоминая людям, что боги существуют и действительно проявляют активный интерес к жизни своих последователей. Праведные паломники отправляются повидать места, наиболее важные для своей веры. Они могут путешествовать месяцами, чтобы получить шанс помолиться в святыне, которую когда-то посетила святая Астрид, или бросить вызов глубоким теням древнего, первобытного леса в надежде мельком увидеть Рогатого Короля. Многие паломничества могут длиться месяцами или даже годами, и люди, которые предпринимают эти путешествия, иногда образуют прочные личные связи, которые могут длиться всю жизнь. Что удерживает членов вместе, так это общая вера в своего бога или богов и готовность доверять божеству, которое приведет их туда, куда они должны попасть. И если пункт назначения окажется опасным, такова воля богов.

Триумф веры: В начале каждого приключения группа восполняет запас веры, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда члену группы не нравится результат броска, он может потратить жетон, чтобы перебросить и применить новый результат.

Преданные слуги

Избранные могущественным покровителем, преданные слуги действуют как глаза, уши и руки своего работодателя. Каждый член группы обладал уникальными и особыми талантами, которые привлекли внимание покровителя и тем самым они получили возможность добиться известности, богатства и власти, служа одной из самых влиятельных в мире персон.

Мастер и игроки выбирают покровителя группы вместе, в зависимости от событий кампании. Персонажи могут служить Архимагу, Великому Друиду, Темной Госпоже, Королеве Фей, Цвергфюрсту или кому-то еще. Выбор покровителя часто определяет виды миссий, которые берут на себя его преданные слуги. Великий Друид может послать группу, чтобы справиться с серьезной угрозой природе, в то время как Темная Госпожа могла бы использовать своих слуг, чтобы подготовить путь своему наступлению на остатки Империи. Преданные слуги Королевы Фей могут соперничать со слугами Дьяболуса, стремясь сорвать зловещие планы главного дьявола, в то время как преданные Архимагу могут выискивать редкие гримуары, реликвии и другие могущественные предметы.

Призыв благосклонности: В начале каждого приключения группа восполняет запас благосклонности, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда член группы проваливает атаку или проверку, он может, потратив жетон, использовать спровоцированное действие, обратив провал в успех.

Присягнувшие защитники

Присягнувшие защитники — те, кто поклялся следовать определенному своду правил и чувствует себя обязанным защищать невиновных — считают себя заступниками народа. Они встают на защиту нуждающегося не ради обещания награды, а потому, что это правильно. Сражаясь ли против мародеров, угрожающих маленькому городу, или отправляясь на кладбище с привидениями, чтобы найти источник нежити, присягнувшие защитники выполняют свой долг или умирают, пытаясь.

Заступники: В начале каждого приключения группа восполняет запас талантов, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда существо в пределах 1 метра от члена группы подвергается атаке, он может, потратив один жетон, добавить к этой атаке 1 помеху или 1 преимущество к проверке при сопротивлении этой атаке.

Рабы тьмы

Есть множество причин, по которым люди отказываются от жизни, полной добра и нравственности, и обращаются к тьме. Некоторых, возможно, соблазнил дьявол, заманив выгодной сделкой. Другие жаждут власти, которую дает подобное решение, и обнаруживают, что готовы на все возможное, чтобы получить ее. Рабы тьмы включают в себя множество темных и злодейских персонажей, от членов культов, посвященных одной из масок Повелителя Демонов, до дьяволопоклонников или холопов странных и ужасных поборников зла.

Хоть они достойны порицания и по отдельности, но иногда рабы тьмы работают вместе, чтобы достичь общих целей или угодить своим хозяевам. Такие группы выполняют ужасные и мерзкие задания: вербуют новообращенных в свою гнусную веру, добывают опасные реликвии, убивают, воруют, выпускают в мир демонов и совершают прочие отвратительные деяния.

Запятнанные Тьмой: Каждый член группы получает 1 Скверны.

Холопы зла: В начале каждого приключения группа восполняет запас тьмы, измеряемый в жетонах. Количество жетонов равно 3 + половина уровня группы. Когда член группы совершает атаку, он может, потратив один жетон, добавить к атаке 1 преимущество. Если атака успешна, она наносит 1d6 урона дополнительно, а данный член группы получает 1 Безумия.

Хитрые торговцы

Торговля влечет хитрых торговцев из великих домов на рынки по всей Империи и за ее пределами. Вооруженные пользующимися спросом товарами торговцы должны смело преодолевать водные пути и дороги, чтобы доставить свою продукцию покупателям. В то время как долгосрочные предприятия сопряжены с большим риском, вознаграждение в виде богатства часто того стоит. Большинство групп хитрых торговцев собираются вместе после первого опасного путешествия, учась выживать в многочисленных опасностях на пути в какое-нибудь отдаленное место. На основе этого опыта они учатся работать вместе и защищаться от других возможных опасностей. Группы хитрых торговцев часто попадают в приключения, обычно по пути к следующему пункту назначения или находясь в поселении.

Ресурсы: Группа получает некий запас монет в начале каждого приключения. У вас есть 3d6 монет, медных — для персонажей новичков, серебряных — для экспертов, и золотых — для мастеров. Дополнительно, доходы группы позволяют каждому ее члену вести, по крайней мере, приличный образ жизни.

пути

Все персонажи в Тени Повелителя Демонов улучшают свои атрибуты, приобретают таланты и навыки, а также открывают новые приемы посредством путей. От основных путей новичков до специализированных путей мастера, их выбор помогает игрокам разнообразить своих персонажей, а также предоставляет инструменты и возможности, которые лучше всего отражают истории персонажей. Основная книга предлагает множество путей, а дополнения расширили их число. Эта глава показывает еще несколько.

Пути эксперта: Пути эксперта, описанные на следующих страницах, предлагают новые области для развития персонажа с вариантами, предназначенными для любого, независимо от дальнейшего выбора пути мастера. Прорицатель представляет новый способ сочетания магии и рукопашного боя. Глифописец — эксперт в начертании символов силы и использовании этих символов для подпитки своей мощи и уничтожения врагов. Силуэт предназначен для персонажей, обладающих некоторым талантом к магии и интересующихся скрытностью и уловками. Знахарь, грозный знаток целебных трав и магии, может использовать свои знания, чтобы уничтожать вредоносную магию и изгонять злых духов.

Пути мастера: Как и в основной книге, восемь путей мастера, представленные здесь, отражают новые области специализации, четыре из которых основаны на новых традициях магии. Здесь ты найдешь призывателя, заклинателя, обладающего силой подчинять даймонов; законника, говорящего голосом абсолютной власти; и металлурга, овладевшего высотами магии Металла. Кроме того, в этой главе также представлен киновит, мастер магии Духа.

Еще четыре пути мастера предлагают новые возможности для персонажей, использующих или не использующих магию. Фехтовальщик специализируется на быстром оружии, а алебардист не имеет себе равных, когда дело касается боя с посохом и древковым оружием. Сыщик обладает невероятными талантами наблюдения и обнаружения, а мучитель знает, как уничтожать врагов, используя их страхи.

Как и почти со всеми путями, созданными для этой игры, тебе не нужно соответствовать каким-либо требованиям, чтобы выбрать их. Когда наступает момент выбора пути, ты можешь взять тот, который лучше всего соответствует образу персонажа. Сочетание выбранных путей делает персонажа исключительной личностью — к тому времени, когда ты завершишь путь мастера, ты станешь одним из самых значимых людей в мире.

Пути эксперта

Следующие пути эксперта предлагают новые и интересные направления развития персонажа.

Глифописец

На стыке традиций Защиты и Рун зародился новый метод применения магии, позволяющий наделить волшебной силой знаки и символы, производящие определенный магический эффект при срабатывании. Гильдия банкиров Кема несколько веков назад спонсировала разработку глифописи и до недавнего времени ограничивала распространение этого искусства теми, кто был принят в Академию Магии, учреждение, созданное Хранилищем с целью защиты своих интересов и создания группы магов, лояльных этому могущественному финансовому учреждению. Однако независимо от того, насколько хорошо тайна охраняется, знания все равно утекли в мир.

Несмотря на то, что техники довольно широко известны, немногие прилагают усилия, чтобы ими овладеть, поскольку глифопись требует прилежного изучения и практики, прежде чем можно будет безупречно начертить глиф. Одна ошибка, даже самая незначительная, может нарушить способность знака удерживать магию, вызывающую желаемый эффект. По этой причине люди, разбирающиеся в этом ремесле, пользуются большим спросом из-за своих специфических навыков.

Большинство обращающихся к глифописи уже обладает некоторыми способностями к магии — либо в результате обучения, либо врожденного таланта. Скорее всего, эти путем пойдут маги, хотя ступить на него могут и адепты (см. Запретные Правила), и некоторые плуты. Плуты, ставшие глифописцами, могли сделать это ради изучения приемов для прикрытия отхода или чтобы лучше понять защиту, с которой могут столкнуться. Воины также могут стать глифописцами, особенно те, кто ценит защиту и оборону выше натиска и наступления. Подобные ставшие глифописцами воины могли начинать как храмовые стражи, телохранители могущественных магов или ценители эзотерических знаний.

История глифописца

d3	История
1	Ты наткнулся на секреты магии глифов, изучая другие виды волшебства.
2	Овладение магией глифов было естественным продолжением твоих исследований.
3	Ты научился чертить глифы и наделять их силой у другого мастера-писца.

Уровень 3: Глифописец

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты можешь читать и писать на всех известных тебе языках, если до этого не умел.
Магия: Ты открываешь традицию Защиты или Рун. Если ты уже открыл обе, то вместо того изучаешь одно заклинание из каждой.
Изучение глифа: Выбери основной глиф при получении таланта и еще по одному при каждом повышении уровня. Ты знаешь, как чертить каждый из своих глифов, применяя талант *Начертание глифа*.
Начертание глифа: Выбери один из своих глифов. Ты тратишь 1 минуту, чтобы начертить его стилом на мягкой поверхности, вроде песка или земли, или письменным прибором на твердой поверхности. Завершив начертание, потрать применение одного из известных заклинаний, чтобы наполнить глиф силой. Глиф остается заряженным, пока не будет поврежден, не сработает или пока магия не иссякнет (см. далее).

Чертя глиф, ты можешь исключить из списка целей определенные группы существ. Критериями могут быть Размер, описание или личность. Выбор Размера позволить исключить существ определенного Размера или Размеров, вроде «2 и менее». Описание позволяет исключить категорию существ, к примеру, фей, демонов или людей. Наконец, личность позволяет исключить отдельных существ, чьи имена тебе известны.

Глиф срабатывает, когда любое существо, кроме тебя, не исключенное из списка целей, перемещается в пространство в пределах 1 метра от него. Если ты находишься в пределах 5 метров от него, ты можешь вместо того использовать спровоцированное действие в любой момент, чтобы заставить глиф сработать. Когда глиф срабатывает, его эффект применяется немедленно.

Магия несработавшего глифа со временем иссякает. Срок зависит от ранга заклинания, использованного для наделения глифа силой, как указано в следующей таблице.

Ранг	Длительность	Ранг	Длительность
0	1 минута	6	1 неделя
1	10 минут	7	1 месяц
2	1 час	8	1 год
3	4 часа	9	10 лет
4	8 часов	10	100 лет
5	24 часа		

Уровень 6: Глифописец

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Расшифровка: Если ты потратишь не менее 1 минуты на изучение текста на языке, на котором ты не умеешь читать, то можешь пройти проверку Интеллекта. При успехе ты узнаешь достаточно, чтобы понять суть написанного. Каждое использование таланта позволяет изучить до 200 слов текста.
Изучение продвинутого глифа: При изучении нового глифа ты можешь выбрать продвинутый.

Уровень 9: Глифописец-мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Поспешное начертание: Ты настолько овладел искусством начертания глифов, что это занимает 1 раунд вместо 1 минуты.
Изучение мастерского глифа: При изучении нового глифа ты можешь выбрать мастерский.

Основные глифы

Каждый глифописец начинает с изучения, по крайней мере, трех из четырех базовых глифов, поскольку с 3 по 5 уровень доступны только они.
Глифическая защита: Мерцающие символы возникают на внешнем крае сферы радиусом 5 метров с центром на глифе и кружат там все время действия глифа. Они дают 1 помеху к атакам находящихся снаружи существ против целей внутри области и 1 преимущество к проверкам находящихся внутри существ при сопротивлении атакам, исходящим снаружи области.
Набат: Все время действия от глифа раздается громкий звон. Существа в пределах 10 метров от него глохнут, пока пребывают в этих пределах. Звон слышен с 1,5 километров.

Ослепительное сияние: При срабатывании глифа он ярко светится все время действия. Когда свет вспыхивает впервые, каждое зрячее существо в пределах 5 метров от глифа должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой или ослепнуть на 1 раунд.
Пламя возмездия: При срабатывании глифа из него вырывается ревущее пламя, заполняя сферу радиусом 5 метров, затем исчезая; магия глифа моментально иссякает. Пламя наносит 3d6 урона всему в области, поджигая горючие материалы. Существо в области может пройти проверку Ловкости и получить лишь половину урона при успехе.

Продвинутые глифы

Четыре продвинутых глифа сильнее своих основных аналогов. Они становятся доступны на 6 уровне.
Волны летаргии: Рассеянный синий свет заполняет сферу радиусом 5 метров с центром на глифе, затем исчезая. Каждое существо в области должно пройти проверку Воли с 1 помехой. При провале оно *устает* до завершения отдыха и, будучи *уставшим* подобным образом, *замедлено*. При успехе оно *устает* на 1 раунд.
Ментальное принуждение: Яркая вспышка золотого света заполняет сферу радиусом 5 метров с центром на глифе, затем исчезая. Каждое существо в области должно пройти проверку Интеллекта с 1 помехой. При провале оно *принуждено* на 1 минуту и получает 1 Безумия.
Смятение и раздор: Ритмичная пульсация заполняет сферу радиусом 5 метров с центром на глифе, затем исчезая. Каждое существо в области должно пройти проверку Воли с 1 помехой. При провале оно *ошеломлено* на 1 минуту и получает 1 Безумия.
Сокрушающий ужас: Вой заполняет сферу радиусом 5 метров с центром на глифе, затем исчезая. Каждое существо в области должно пройти проверку Воли с 1 помехой. При провале оно получает 1d6 Безумия и, в результате получения этого Безумия, *испугано* на количество минут, равное своему удвоенному значению Безумия. Будучи *испуганным* подобным образом, существо должно удаляться от глифа каждый свой ход.

Мастерские глифы

Мастерские глифы являются вершиной достижений глифописца. Они становятся доступны на 9 уровне.
Безумное бормотание: Безумный хохот заполняет сферу радиусом 5 метров с центром на глифе, затем исчезая. Каждое существо в области должно пройти проверку Воли с 1 помехой или получить количество Безумия, равное своему значению Воли. Если оно в результате этого получения Безумия сходит с ума, то бросает по таблице помешательства дважды и ты выбираешь результат.
Быстрая переправа: Воздух внутри сферы радиусом 5 метров с центром на глифе колеблется в течение 1 минуты. Все существа, находившиеся в области при срабатывании глифа или вошедшие в нее до прекращения эффекта, телепортируются в одно и то же место на расстоянии 1d6 x 1,5 километров, на выбор мастера.
Внезапная смерть: Волна черной энергии заполняет сферу радиусом 5 метров с центром на глифе, затем исчезая. Каждое существо в области получает 7d6 урона.
Калечащая боль: Зловещий красный свет заполняет сферу радиусом 5 метров с центром на глифе, затем исчезая. Каждое существо в области должно пройти проверку Воли с 1 помехой. При провале оно получает 2d6 Безумия. Будучи *испуганным* в результате этого получения Безумия, существо также *ошеломлено*.

Знахарь

Многие волшебники, маги, жрецы и им подобные утверждают, что современная магия началась с основания их традиций и организаций. Но всякий, кто побывал во мраке Паучьего леса или в глубинах Балгрендии, знает лучше. Магия и ее применение процветали по всему Рулу с тех пор, как его заселили. Многие современные магические общества обязаны своими знаниями этим примитивным обрядам и приспособили их к своим потребностям. Однако кое-где придерживаются старых путей, и изучающие эти древние техники стремятся доказать, что их методы не уступают любым из тех, что используются в цивилизованном мире.

Знахари — мудрые мужчины и женщины, заботящиеся о нуждах племени, к которому принадлежат, предлагая наставление в сложных ситуациях и используя магию, чтобы изгонять злых духов, способствовать исцелению и защищать свой народ от подступающей тьмы. Хотя многие из них действуют во благо своего рода, знахари зачастую балуются темной магией, запятнавшись в процессе.

Знахари часто начинают как маги, открывая для себя несколько традиций, лежащих в основе данного пути. Другие могут начинать как плуты, мошенники и негодяи, случайно столкнувшись с этим искусством или научившись ему у мастера. Немногие жрецы становятся знахарями, поскольку этот путь избегает атрибутов организованной религии в любой форме.

История знахаря

d3	История
1	Знахарь выбрал тебя занять его место. Незадолго до смерти он научил тебя секретам своего ремесла.
2	Когда в тебя вселился демон, знахарка помогла его изгнать. Ты решил научиться у нее чему сможешь.
3	Ты отправился к границам Преисподней, где встретил дух знахаря, поведавший свои секреты в обмен на чашу свежей крови.

Уровень 3: Знахарь

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Проклятий или Шаманизма. Если ты уже открыл обе, то вместо того изучаешь одно заклинание из каждой.
Поимка духа: Если в качестве волшебного инструмента ты используешь тотем, то когда дух в пределах ближней дистанции становиться беспомощным, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы заключить его в тотеме. Дух остается в ловушке, пока ты его не освободишь. Пока у тебя есть хоть один пойманный дух, ты совершаешь все броски Восприятия с 1 преимуществом.
Расплетение магии: Ты можешь использовать действие, пройдя проверку Интеллекта, чтобы прекратить воздействие сотворенного не тобой заклинания. Если заклинание выше рангом, чем ты можешь сотворить, ты проходишь проверку с 2 помехами. Ты можешь освободить пойманного духа, получив автоматический успех.

Уровень 6: Знахарь

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Связанное духом проклятие: Сотворяя боевое заклинание Проклятий, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а цель проходит любые проверки при сопротивлении атаке с 1 помехой. Ты можешь освободить пойманного духа, чтобы увеличить количество помех или преимуществ до 3.

Уровень 9: Знахарь-мастер

Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Благотворный дух: Когда ты накладываешь заклинание Жизни на цель, она проходит проверки с 1 преимуществом в течение 1 минуты. Если ты освобождаешь пойманного духа, ты также можешь удалить с цели одну из следующих немощей: *болезнь*, *испуг*, *отравление*, *очарование* или *принуждение*.
Угрожающее присутствие: При сотворении заклинания Проклятий или Шаманизма, ты можешь выбрать одно видящее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли или получить 1 Безумия.

Прорицатель

Просто нужно смотреть открытыми глазами, чтобы видеть знаки, предзнаменования, намекающие на то, что грядет, и опасности, ждущие впереди. Прорицатели натренировались воспринимать эти предупреждения и мгновенно интерпретировать их значение. Информация, которую они получают благодаря своей наблюдательности, позволяет им менять тактику и корректировать действия для достижения наиболее выгодного результата.

В основе возможностей прорицателей лежит дар предвидения. Многие изначально обладали талантом, видя странные вещи вокруг и не понимая их значения. В других случаях способность бездействовала, пока какое-то стрессовое событие не сорвало удерживавший ее ментальный замок. В любом случае провидцы различают окружающие знаки — странные предупреждения, которые другие не замечают или просто не могут уловить. Таким предупреждением может быть узор в россыпи камней, шепот ветра или зловещее и необычное поведение обыкновенного животного.

Прорицатели могут быть любого происхождения и профессии. Воины и плуты, в особенности, извлекают выгоду из следования этим путем, поскольку его методы дают возможности обойти защиту врагов и избежать опасности. Жрецы, преданные Зрящему, иногда становятся провидцами, выходя на путь естественным следованием своей вере. Маги тоже могут выбрать этот путь, чтобы лучше противостоять грядущим испытаниям, одновременно развивая магические способности.

История прорицателя

d6	История
1	Ты вошел в священную пещеру и вдохнул странно пахнущие испарения, пошатнувшись, когда разум раскололся под тяжестью откровений.
2	Ты обратился к провидцу, чтобы заглянуть в будущее, и получил больше, чем ожидал.
3	Ты раскрыл свой экстрасенсорный дар, ставший основой таланта прорицателя.
4	После приступа безумия ты понял, что видишь мир по-другому.
5	Ты всегда видел странные вещи, но с недавних пор они начали обретать для тебя смысл.
6	Зрящий явился тебе во сне и дал поручение смертельной важности. Чтобы помочь, божество пробудило твой разум.

Уровень 3: Прорицатель

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +4, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Предвидения или изучаешь одно заклинание Предвидения.
Чтение знаков: Когда ты собираешься использовать действие, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы поискать предзнаменования. Пройди проверку Восприятия с 1 помехой. При успехе ты получаешь 1 Безумия. Вместо получения *испуга* от этого Безумия, ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом, а атаки против тебя совершаются с 1 помехой. Это длится количество раундов, равное твоему значению Безумия. При провале ты должен ждать 1 минуту, прежде чем сможешь использовать *Чтение знаков* вновь.

Уровень 6: Прорицатель

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Бдительность: Если ты должен быть *изумлен*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Восприятия. При успехе ты не *изумлен*.

Уровень 9: Прорицатель-мастер

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Искусное толкование: Успешно использовав *Чтение знаков*, ты увеличиваешь количество получаемых преимуществ на 1 и накладываемых помех на 1.

Силуэт

Хоть традиция Теней и не относится к темной магии, она часто привлекает тех, кто использует магию в дьявольских целях. Независимо от того, используют ли они заклинания для маскировки действий, чтобы скрыть их от света ясного дня или чтобы помочь им справиться с падшими существами, вызванными из Преисподней или даже далее того, — люди, практикующие магию Теней, часто идут по тонкой грани между невинностью и скверной, и многие из них испытывают искушение обратиться к еще более темным проявлениям магии.

Одно объединяет почти всех пользователей магии Теней, — склонность изменять свою суть, чувствовать себя более комфортно в сумерках и темноте, избегая света. Силуэты олицетворяют эту тенденцию, поскольку они стремились понять магию Теней, чтобы способствовать своей преступной деятельности. Хотя неверно предполагать, что все, кто становится силуэтами, совершают акты воровства, убийства или чего-то еще хуже, подавляющее большинство именно таково, и эта тенденция настолько широко распространена, что большинство посторонних рисуют всех последователей этого пути одной черной краской.

Чтобы стать силуэтом, надо знать магию Теней. Однако недостаточно выучить мистические слова или жесты, чтобы идти этим мрачным путем; нужно стать подобным тени, приняв тьму и отвергнув свет. Изучение соответствующей магии и достижение надлежащего состояния ума вводит ученика в темный мир колеблющихся теней, подчиняющихся его командам. Затем собранные тени можно использовать, чтобы скрыть персонажа во тьме, заставить его исчезнуть или даже объединить тени в кляксы волшебной тьмы, сбивая с толку врагов.

История силуэта

d3	История
1	На тебя напала тень и запятнала твою душу достаточно, чтобы ты открыл тайны магии Теней.
2	Упражнения в магии Теней пробудили в тебе талант подчинять тьму своей воле.
3	Пытаясь извлечь выгоду из способностей к магии, ты изучил новые способы помочь себе в незаконных делах.

Уровень 3: Силуэт

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Тени или изучаешь одно заклинание Тени.
Собирание теней: Ты можешь использовать действие, чтобы собрать количество теней, равное 1 + значение Мощи. Ты сохраняешь эти тени, пока не потратишь или не используешь талант вновь.
Слияние с тенью: Находясь в области, застланной тенями или тьмой, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы стать невидимым на 1 минуту. Если ты перемещаешься или используешь действие, эффект мгновенно прекращается.
Теневая стража: Когда тебя атакует видящее тебя существо, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить тень и наложить на эту атаку 1 помеху.
Затененные глаза: Находясь в области, застланной тенями или тьмой, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить тень и получить черту «темнозрение» на 1 минуту.

Уровень 6: Силуэт

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Пляска теней: Перемещаясь в пространство, застланное тенями или тьмой, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить тень и телепортироваться в другое свободное пространство, застланное тенями или тьмой, в пределах ближней дистанции. Тебе не нужно видеть целевое пространство, и при использовании таланта ты осведомлен обо всех подходящих местах в пределах его дальности.

Уровень 9: Силуэт-мастер

Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Теневое оружие: Когда ты атакуешь существо оружием, будучи застланным тенями или тьмой, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить тень и атаковать против Ловкости цели вместо Защиты. Атака также наносит 1d6 урона дополнительно.

Пути мастера

Пути мастера предлагают области специализации, помогающие отразить предпочитаемые тактики персонажа, его методы и интересы.

Алебардист

До восстания орков защита императора была возложена на элитный отряд солдат, вооруженных алебардами. Их отличительный боевой стиль, которому подражают другие алебардисты, эффективно использовал возможности длинного оружия. Хотя большинство идущих по этому пути предпочитает алебарды, эти приемы применимы к любому древковому оружию или посоху.

Уровень 7: Алебардист

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Обучение древковому оружию: Атакуя древковым оружием или посохом, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом.
Удар древком: Атакуя древковым оружием или посохом, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать другим концом оружия. Ты совершаешь атаку с 1 помехой, и она наносит 1d6 урона.
Защита древком: Если ты вооружен алебардой, посохом или похожим древковым оружием, когда существо в пределах досягаемости атакует тебя оружием ближнего боя, ты можешь использовать спровоцированное действие, налагая 1 помеху на эту атаку. Если эта атака проваливается, ты совершаешь следующую атаку против этого существа с 1 преимуществом.

Уровень 10: Алебардист

Характеристики: Здоровье +5
Мастерство древкового оружия: Ты можешь использовать два спровоцированных действия за раунд, но хотя бы одно из них должно применять *Удар древком* или *Защиту древком*.

Законник

Последователи традиции Порядка обнаруживают, что магия воздействует на разум, делая их становиться жесткими и негибкими. Однако продолжение изучения может привести к другим изменениям полезного характера. По мере того, как мастера традиции погружаются в знания, они обнаруживают, что их тела становятся устойчивыми к разрушительному воздействию времени и травм, поскольку они превращаются в воплощения порядка. Величайшие законники, как они себя называют, становятся неотъемлемой частью мира, вечными защитниками естественного порядка вещей.

Уровень 7: Законник

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Порядка или изучаешь одно заклинание Порядка.
Упорядоченное тело: Ты не получаешь урона от болезни или яда, и не можешь получить *болезнь* или *отравление*.
Восстановление тела: Ты можешь использовать действие и потратить применение заклинания Порядка ранга 1 и выше для исцеления урона. Ты исцеляешь по 1d6 урона за ранг потраченного заклинания.

Уровень 10: Законник

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Вечный: Ты прекращаешь стареть и невосприимчив к любым старящим тебя воздействиям. Если ты умираешь, то продолжаешь совершать Броски Судьбы еще 1 минуту после этого. Если выпадет 6 — ты возвращаешься к жизни и исцеляешь 1 урона.

Киновит

Открытие традиции Духа было лишь первым шагом на пути к просветлению, к которому стремятся все киновиты. Проводя жизнь за постижением тайны своей внутренней сущности и восстанавливая воспоминания прошлых жизней, киновиты становятся чем-то большим, чем они были рождены, достигая поистине просветленного состояния, которое позволяет им преодолевать ограничения своего тела и одерживать победу над любым вызовом, с которым они могут столкнуться.

Уровень 7: Киновит

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1, Скорость +2
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Духа или изучаешь одно заклинание Духа.
Бесчисленные жизни: Воспоминания обо всех прожитых жизнях наполняют твой разум. Ты проходишь все проверки с 1 преимуществом.
Очищенная душа: Сократи значение Скверны до 0 и удали любые полученные метки тьмы. Если ты получаешь Скверну, ты можешь сократить количество полученной Скверны до 0, если навсегда уменьшишь Здоровье на 1d6.

Уровень 10: Киновит

Характеристики: Здоровье +3, Скорость +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Трансцендентность: Ты не можешь получить следующие немощи: *болезнь*, *глухота*, *замедление*, *изумление*, *испуг*, *неподвижность*, *ослабление*, *отравление*, *оцепенение*, *очарование*, *ошеломление*, *принуждение*, *слепота* или *усталость*. Ты не получаешь урона от болезни или яда. Получая Безумие, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Воли. При успехе ты уменьшаешь количество получаемого Безумия на 1 (минимум 0).

Металлург

Величайшие пользователи магии Металла завершают свое обучение, когда вступают в ряды металлургов, общества мастеров-заклинателей. Изученная ими магия становится их частью, наполняя их силой стали. Блестящая серая кожа и ломкие волосы выдают истинную природу металлургов, свидетельствуя о том, как повлияли на них знания.

Уровень 7: Металлург

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Защита +1, Здоровье +4, Мощь +1, Скорость —2
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Металла или изучаешь одно заклинание Металла.
Металлический блеск: Сотворяя заклинание Металла ранга 1 и выше, ты получаешь бонус к Защите, равный рангу потраченного заклинания. Бонус длится до конца следующего раунда.

Уровень 10: Металлург

Характеристики: Защита +1, Здоровье +4, Скорость —2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Расщепление стали: Когда существо успешно атакует тебя металлическим оружием, брось d6. При четном результате, оружие получает урон, равный своему Здоровью и раскалывается. Этот талант не воздействует на реликвии, зачарованные предметы и находящееся под воздействием заклинаний оружие.

Мучитель

Мучители, истинный ужас поля боя, преуспевают, наполняя врагов страхом и отвращением, подрывая их дух и обращая в бегство. Большинство мучителей достигает желаемого преобладания, угрожая ближайшим врагам и заставляя их страдать перед смертью. Многие украшают тело черепами павших врагов, обмазываются кровью и экскрементами и делают все, что они посчитают нужным для усиления внушаемого ужаса.

Уровень 7: Мучитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Возрастающая угроза: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы совершить атаку Волей с 1 преимуществом против Воли одного *испуганного* видящего тебя существа в пределах ближней дистанции. При успехе оно получает 1 Безумия.
Пугающий натиск: Когда ты атакуешь видящее тебя существо и результат броска равен 20 и выше, и превосходит целевое число на 5 и более, цель *испугана* на 1 минуту.

Уровень 10: Мучитель

Характеристики: Здоровье +5
Отсеивание слабых: Против *испуганных* целей, ты совершаешь атаки с 1 преимуществом, нанося 1d6 урона дополнительно.
Непоколебимость: Ты не можешь быть *испуган*. Если ты уже невосприимчив к *испугу*, ты вместо того проходишь проверки при сопротивлении воздействию черты «ужасающий» с 2 преимуществами.

Призыватель

Призыватели раскрывают секреты магии Призыва, узнавая, как управлять даймонами, которых он призывает, с большой эффективностью. Привыкнув к психическим травмам, возникающим в результате призыва даймонов, призыватели могут углублять знания традиции, не опасаясь сойти с ума. Со временем призыватели могут нарушать все правила призыва даймонов, что позволяет им приспособиться практически к любой ситуации.

Уровень 7: Призыватель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Призыва или изучаешь одно заклинание Призыва.
Укрепляющие чары: Сотворяя заклинание Призыва ранга 1 и выше, ты исцеляешь количество урона, равное рангу заклинания.
Стальная решимость: Ты больше не получаешь Безумие при изучении заклинаний Призыва. В дополнение, ты проходишь проверки при сопротивлении получению Безумия с 1 преимуществом.

Уровень 10: Призыватель

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Двойной призыв: Ты можешь пребывать под воздействием двух заклинаний Призыва одновременно. Если ты сотворяешь еще одно заклинание Призыва, уже находясь под воздействием двух, наиболее старое заклинание прекращается.
Пренебрежение талисманом: Ты пренебрегаешь требованиями всех изученных тобой заклинаний Призыва.

Сыщик

Превосходные навыки наблюдения — удел сыщиков, которые могут разгадать любую тайну и решить практически любую головоломку. Хотя многие сыщики используют свои таланты, чтобы поддерживать закон и порядок, другие руководствуются личной выгодой, становясь преступными гениями, умеющими опережать своих врагов на шаг.

Уровень 7: Сыщик

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Прикидка: Ты можешь использовать действие, чтобы оценить одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции. Ты узнаешь одно значение атрибута или характеристики, черту, особую атаку, особое действие, другую способность или еще какую-либо информацию о цели. Что ты узнаешь, решает мастер.
Поразительная бдительность: Ты совершаешь все броски Восприятия с 1 преимуществом. В дополнение, ты не можешь быть *изумлен*, пока находишься в сознании. Если ты уже невосприимчив к *изумлению*, ты вместо того увеличиваешь количество получаемых от данного таланта преимуществ до 2.

Уровень 10: Сыщик

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3
Обостренные инстинкты: В конце каждого раунда ты можешь пройти проверку Восприятия. При успехе ты можешь использовать результат броска вместо Защиты при первой атаке против тебя в следующем раунде. Если ни одно существо не атакует тебя до конца раунда, эффект прекращается.
Идеальное подмечание: Входя в комнату, в которой уже был до этого, ты можешь пройти проверку Восприятия. При успехе ты незамедлительно замечаешь произошедшие с предыдущего визита изменения, включая наличие или отсутствие скрытых или невидимых существ или предметов. Мастер опишет любые уместные детали, привлекшие твое внимание.

Фехтовальщик

Фехтовальщики, владеющие кинжалами, рапирами и всем остальным, добиваются мастерства в искусстве боя с этим быстрым оружием. Предпочитая скорость и точность грубой силе, фехтовальщики могут проскальзывать сквозь оборону врагов и наносить впечатляющие удары. С таким вооружением они могут наносить смертельные контрудары.

Уровень 7: Фехтовальщик

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Защита +1, Здоровье +4
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Мастерство быстрого оружия: Атакуя быстрым оружием, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и наносишь 1d3 урона дополнительно.

Уровень 10: Фехтовальщик

Характеристики: Здоровье +4
Быстрый рипост: Когда существо в пределах досягаемости проваливает атаку против тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать его используемым быстрым оружием. Ты совершаешь эту атаку 1 преимуществом и наносишь 1d6 урона дополнительно.

магия

Окутывающее Урт магическое поле проявляется множеством разных способов. Научившиеся использовать его силу могут испускать пламя из кончиков пальцев, создавать покорных рабов искажением чужого разума или припасть к мутному роднику темной магии. Хотя все творящие магию черпают энергию из одних и тех же источников, способы ее использования для овладения техниками различаются в зависимости от открытых традиций. Эти традиции охватывают множество методов обуздания магической энергии и описывают категории обычно связанных с ними эффектов.

Новые традиции

В основной книге правил были даны тридцать традиций, а дополнения представили несколько других. Но эти традиции не единственные. Добавленные в данной главе четыре новые традиции являются редкими областями магических исследований и практик, в основном неизвестными за пределами узкого круга пользователей.

Традиция Духа использует магию, обитающую в каждой душе, позволяя выйти за пределы ограничений тела, обратившись к божественной (или демонической) сути, присутствующей во всей живых существах.

Традиция Металла является изводом магии Земли, позволяющим придавать металлу нужную форму, создавать металлические предметы и манипулировать уже существующими.

Традиция Порядка существует для противодействия магии Хаоса. Если последняя порождает неопределенность и непредсказуемые эффекты, то заклинания Порядка стабилизируют реальность, вызывают предопределенные результаты и обращают непредсказуемое в предсказуемое.

Магия Призыва обращается к даймонам — отражениям могущественных существ — и временно связывает их с заклинателем, наделяя необычными чертами и позволяя, пусть и на краткий миг, уподобиться тем, чьими тенями они являются.

Откат

У некоторых заклинаний есть откат — последствия, вступающие в силу немедленно после прекращения заклинания, в независимости от того, как это произошло.

Традиции и атрибуты

Интеллект	Воля
Призыв	Дух
	Металл
	Порядок

Дух

Заклинания традиции Духа опираются на силу внутреннего «я» и используют ее для выхода за пределы возможностей тела. Поскольку большая часть магии Духа включает в себя использование заклинателем энергии собственной души, то существа, души лишенные, вроде элементалей, не могут открыть эту традицию. Феи, однако же, могут, поскольку их душа и тело — одно целое.

Обитающие в расположенном на вершине промерзших гор Ледовитых островов монастыре Третьего Пути киновиты открыли магию Духа вскоре после основания монастыря. Хотя местные монахи и обучают различным техникам, как боевым, так и магическим, они передают секреты магии Духа лишь немногим избранным, демонстрирующим мудрость и ответственное использование магии. Большинство изучающих эту традицию понимает опасность манипулирования душой. Любая магия, способная получить силу из души, может подвергнуть эту душу опасности — а разрушение души непоправимо обедняет мир, потому что существующие в настоящее время души — это вообще все, что когда-либо будут.

Просветленный разум: Изучая заклинание Духа, ты увеличиваешь максимально возможное количество Безумия на 1. К примеру, если значение Воли равно 11, а ты изучаешь два заклинания этой традиции, то максимум Безумия становится равен 13.

Превозмогание Немощи — Дух, Бытовое, 0

Пройди проверку Воли. При успехе ты удаляешь одну действующую на тебя немощь.

Спровоцированное: Когда ты должен получить немощь, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание. Пройди проверку Воли с 1 помехой. При успехе ты не получаешь немощь.

Воспоминание Былых Успехов — Дух, Бытовое, 0

Длительность: 1 раунд

Совершая атаку или проверку в следующий раз до прекращения заклинания, ты получаешь 2 преимущества.

Отрицание Вреда — Дух, Бытовое, 1

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания, когда ты получаешь урон, ты уменьшаешь количество получаемого урона на 1d3 (до минимума в 0).

Спровоцированное: Когда ты должен получить урон, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание. Ты уменьшаешь этот урон до 0, и заклинание прекращается.

Открытие Третьего Глаза — Дух, Бытовое, 1

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания твои атаки игнорируют помехи от ухудшения видимости, а также невидимости. В дополнение ты не можешь быть *ослеплен*.

Поражение Духа — Дух, Боевое, 1

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Сотворяя это заклинание, ты наносишь цели безоружный удар. Ты совершаешь атаку с 3 преимуществами и можешь использовать Волю вместо обычно применяемого атрибута. При успехе цель получает 1d6 урона дополнительно. Если цель является живым существом из плоти и крови, обладающим душой, она также получает 1 Безумия и *ослаблена* на 1 раунд.

Атака 20+: Дополнительный урон увеличивается до 2d6.

Дробящий Удар — Дух, Боевое, 2

Цель: Одно существо или объект в пределах досягаемости

Сотворяя это заклинание, ты наносишь цели безоружный удар. Ты совершаешь атаку с 3 преимуществами и можешь использовать Волю вместо обычно применяемого атрибута. При успехе цель получает 2d6 урона дополнительно. Если цель является конструктом или объектом, увеличь этот дополнительный урон на 2d6.

Атака 20+: Дополнительный урон увеличивается до 3d6.

Небесное Шествие — Дух, Бытовое, 2

Длительность: 1 раунд

Во время действия заклинания ты можешь летать. В конце каждого раунда ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы продлить заклинание на 1 раунд (до максимума в 1 минуту).

Духовное Смещение — Дух, Бытовое, 3

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты получаешь половину урона от оружия, а твои атаки наносят половину урона. Ты можешь перемещаться сквозь плотные объекты и других существ, и игнорируешь воздействие пересеченной местности.

Скорость — Дух, Бытовое, 3

Длительность: 1 минута

Сотворяя это заклинание, ты восстанавливаешь возможность использовать действие в тот же ход.

Во время действия заклинания, предприняв быстрый ход, ты можешь переместиться вплоть до значения Скорости и использовать действие в любой момент перемещения. Предприняв медленный ход, ты можешь переместиться вплоть до удвоенного значения Скорости и использовать действие в любой момент перемещения. Ты можешь использовать два спровоцированных действия за раунд, а атаки по тебе получают 1 помеху.

Рассечение Духа — Дух, Боевое, 4

Цель: Одно существо или объект в пределах досягаемости

Сотворяя это заклинание, ты наносишь цели безоружный удар. Ты совершаешь атаку с 3 преимуществами и можешь использовать Волю вместо обычно применяемого атрибута. При успехе цель получает 2d6 урона дополнительно. Если цель является живым смертным существом из плоти и крови, она также получает 2d6 Безумия и должна пройти проверку Воли или *оцепенеть* на 1 минуту.

Атака 20+: Дополнительный урон увеличивается до 4d6.

Просветленное Восстановление Дух, Бытовое, 5

Ты обращаешься к силе своей души, восстанавливая здоровье и энергичность. Ты исцеляешь весь урон, удаляешь все немощи, удаляешь любые штрафы к атрибутам и характеристикам, и снижаешь значение Безумия на 1d3.

Откат: В течение 1 минуты после прекращения заклинания ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом.

Металл

Традиция Металла уходит своими корнями в ранние практики магии Земли, когда ее заклинания считались областью специализации в рамках этой древней традиции. Магия Металла, которую практиковали цверги, сихирты и гномы, оказалась полезной для быстрого изготовления металлических предметов и для укрепления защиты. Когда потенциальные пользователи магии поняли, что открытие традиции не требует торга с гением за тайные имена железа и других металлов, Металл стал рассматриваться как отдельная традиция, полностью отличная от стихийных.

Магия Металла в значительной степени исчезла из мира после того, как цверги понесли ужасные потери в борьбе с подземными монстрами, а гномы отказались от традиции в пользу углубления своего понимания магии Земли. Только сихирты сохранили секреты и теперь, в некотором роде, восстановили традицию после появления на поверхности.

Изучающие магию Металла обнаруживают, что с ростом знаний они изменяются. Сначала они замечают металлический привкус в воздухе, а иногда ощущают его на языке. Более продвинутые пользователи видят, что их кожа начинает меняться, принимая цвет железа или ржавчины. Старые легенды утверждают, что подлинные мастера отдали свою плоть и кровь за более глубокое понимание магии, и действительно стали существами из твердого железа, хотя, если эти утверждения верны, никто никогда не проверял их.

Лепка Металла Металл, Бытовое, 0

Цель: Один металлический объект, который ты можешь удержать обеими руками, в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, делая ее подобной мягкой глине в своих руках, пока она остается в контакте с тобой. Ты можешь придать объекту любую желаемую форму лепкой, изгибом и отщипыванием кусочков. Любая не находящаяся в контакте с тобой часть цели возвращается к своей обычной твердости.

Неразрушимость Металл, Бытовое, 0

Цель: Один объект в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. На время действия заклинания Здоровье цели удваивается и она получает половину урона от оружия.

Колючая Шкура Металл, Бытовое, 1

Длительность: 1 минута

Из твоей кожи показываются стальные колючки, до тех пор, пока ты весь не покроешься шипами бритвенной остроты. Колючки существуют все время действия заклинания, после чего втягиваются обратно и исчезают. До окончания заклинания твои безоружные удары наносят 1d6 урона дополнительно. Кроме того, когда тебя берут в *захват*, сделавшее это существо получает 1d6 урона.

Ржа Металл, Бытовое, 1

Длительность: 1 минута

Кожа на одной из твоих рук краснеет и осыпается чешуйками ржавчины при движении. Изменения длятся все время действия заклинания. При сотворении этого заклинания и использованием действия до окончания заклинания ты можешь коснуться одного сделанного из железа объекта в пределах досягаемости. Ты также можешь попытаться коснуться одного сделанного из железа объекта, который держит или несет на себе другое существо, для этого ты должен успешно совершить атаку Силой или Ловкостью против Ловкости цели. При прикосновении к объекту тот получает 2d6 урона, покрываясь ржавыми пятнами. Если урон уничтожает объект, тот рассыпается.

Заточка Металл, Бытовое, 1

Цель: Одно оружие с лезвием или острием, сделанным из металла, в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, делая ее сверхъестественно острой на время действия заклинания. Когда атакующее этим оружием существо получает 20 и выше при броске и превосходит целевое число на 5 и более, цель этой атаки получает 1d6 урона дополнительно.

Картечь Металл, Боевое, 2

Область: Конус, 5 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Шквал железных игл слетает с твоей протянутой руки, нанося 2d6 + 1 урона всему в области. Существо в области может пройти проверку Ловкости и получить половину урона при успехе. Феи в области проходят эту проверку с 1 помехой и получают 1d6 урона дополнительно при провале.

Сила Стали Металл, Бытовое, 2

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, наделяя ее силой стали. На время действия заклинания цель получает бонус +1 к Защите и бонус +5 к Здоровью, и наносит 1d6 урона дополнительно оружием ближнего боя. В дополнение, Скорость цели падает до 2, если уже не была ниже 2, а атакующие цель существа получают 1 преимущество.

Железная Клетка **Металл, Боевое, 3**

Область: Куб пространства, 3 метра стороной, исходящий из точки в пределах ближней дистанции, покоящийся на поверхности

Длительность: 1 час; см. описание

Ты создаешь клетку из железных прутьев по периметру области на все время действия заклинания. Клетка является объектом Размера 3 с Защитой 5 и Здоровьем 60. Если она уничтожена, заклинание немедленно прекращается. Промежутки между прутьями достаточно велики для прохода существ Размером ½ и менее. Прутья можно согнуть, расширяя проход, но это потребует проверки Силы с 3 помехами.

Любое существо, находившееся в области при сотворении заклинания, может использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Ловкости. При успехе оно выпрыгивает из области до возникновения клетки, перемещаясь в свободное пространство, примыкающее к области. Если свободных пространств нет, существо перемещается в занятое, на усмотрение мастера, и падает *навзничь*.

Магнетизм **Металл, Боевое, 3**

Цель: Один видимый тебе металлический объект, который может быть в руках или на теле другого существа, в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Ты создаешь мощное магнитное поле, исходящее от объекта на протяжении всего времени действия заклинания. Любой металлический предмет Размера ½ и менее в пределах 5 метров от цели, не удерживаемый и не носимый существом, не сворачивая летит к цели, если есть прямой свободный путь до нее. Эти предметы прилипают к цели и не могут быть отцеплены, пока существо не пройдет проверку Силы с 2 помехами, по проверке за предмет. Если цель находится на существе, оно получает 1 урона за каждый прилетевший предмет.

Цель, также как и любое существо в пределах 10 метров от нее, носящее металлическую броню или сделанное из металла, перемещается с половиной Скорости.

Любое существо в пределах 10 метров от цели, атакующее оружием ближнего боя, совершает атаку с 3 помехами.

Наконец, стрелковые атаки против цели с использованием боеприпасов, хотя бы частично состоящих из металла, попадают автоматически. Но заклинание дает 3 помехи к атакам оружием дальнего боя с металлическими боеприпасами против существ и объектов в пределах 10 метров от цели заклинания.

Отбрасывание Металла **Металл, Бытовое, 4**

Область: Сфера радиусом 3 метра, с центром в пределах дальней дистанции

Ты пытаешься выкинуть из области все металлические объекты и сделанных из металла существ, как описано ниже.

Существа и броня Любое существо, сделанное из металла или носящее металлическую броню, должно пройти проверку Силы с 3 помехами. При провале оно сдвигается на 1d6 + 3 метров по прямой от исходной точки области. При столкновении с твердой поверхностью существо получает 1d6 урона за каждый оставшийся метр пути.

Незакрепленные объекты Незакрепленные металлические объекты сдвигаются на 2d6 + 3 метров по прямой от исходной точки области. Любое существо на пути объекта должно пройти проверку Ловкости или получить 1d6 урона от столкновения. Закрепленные металлические объекты, вроде удерживаемых в руках, хранящихся в контейнере или иначе прикрепленных к твердой поверхности, могут искривляться, скручиваться или сгибаться в направлении от исходной точки, в зависимости от их устройства (на усмотрение мастера).

Носимые и удерживаемые металлические предметы Заклинание может сорвать носимые и удерживаемые предметы с существ, находящихся в области. Существо, удерживающее подобный объект в руке, должно пройти проверку Силы с 3 помехами ил предмет улетает прочь, как описано в разделе незакрепленных объектов. В дополнение, украшения, кошельки и металлические боеприпасы отрываются от носителей так же, как описано выше.

Плоть-в-Железо **Металл, Бытовое, 5**

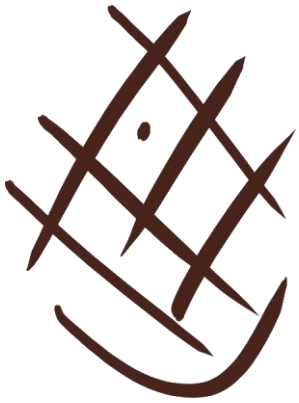
Длительность: 1 минута

Твоя плоть сереет и обретает твердость железа, хоть ты все еще можешь двигаться, как если бы тело было из плоти. Превращение длится все время действия заклинания.

До окончания действия заклинания ты получаешь следующие достоинства и недостатки:

- Ты получаешь бонус +3 к Защите (максимум 25).
- Твоя Скорость становится равна 4.
- Ты совершаешь атаки и проверки Силы и Ловкости с 1 помехой.
- Ты получаешь половину урона из любых источников.
- Ты не можешь быть перемещен против своей воли.
- Твои безоружные атаки наносят 2d6 урона дополнительно.

Порядок



Магия Порядка возникла из законов, наложенных на реальность гениями, когда они придали форму материи. Заклинания Порядка избавляют мир от случайности, препятствуют распространению Хаоса и не позволяют другим вносить изменения в свое окружение. Хотя Порядок — старая традиция, он давно вышел из употребления, но теперь охватившие мир безумие и неуверенность вызвали возобновление интереса к магии этой традиции. Приверженцы традиции Порядка, как правило, суровы, сосредоточены и нетерпимы.

Навязанная Предсказуемость **Порядок, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. Выбери число между 1 и 6. Один раз за раунд во время действия заклинания, когда цель бросает хотя бы одну помеху или преимущество, заклинание заменяет результат выбранным числом.

Выбранное число применяется к использованной помехе или преимуществу, после отбрасывания остальных.

Отрицание Хаоса **Порядок, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания, когда цель выбрасывает 20, она заменяет ее на 10. Или, если цель выбрасывает 10, она заменяет ее на 20.

Согласованность **Порядок, Бытовое, 1**

Область: Сфера радиусом 5 метров, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Тусклый серый свет озаряет область во время действия заклинания. Область перемещается вслед за тобой так, чтобы центр оставался в пределах досягаемости. При сотворении заклинания выбери число между 1 и 6. До окончания заклинания ты можешь заменять результат на любом d6, брошенном находящимся в области существом, на выбранное число.

Щит Порядка **Порядок, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, окружая ее ореолом бледного света на время действия заклинания. До окончания заклинания свет дает 2 помехи к атакам против цели. Количество помех возрастает на 1, если атака является частью сотворения заклинания, и еще на 1, если это заклинание Хаоса.

Рациональность **Порядок, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, удаляя с нее все следующие немощи: *изумление*, *испуг*, *очарование*, *ошеломление* и *принуждение*. Если цель страдает от помешательства, помешательство прекращается. Более того, если цель подвержена действию влияющих на эмоции черт и талантов, вроде таланта **«Берсерк»** пути берсерка, их действие прекращается.

Впоследствии, на время действия заклинания, цель не ощущает сильных эмоций, вроде гнева, любви или ненависти. Цель невосприимчива к любому эффекту, вызывающему подобные чувства.

Неподвижность **Порядок, Боевое, 2**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Волей против Воли цели. Если Здоровье цели 15 и ниже, ты получаешь 1 преимущество. Если Здоровье цели 25 и выше, ты получаешь 1 помеху. При успехе цель *обездвижена* на 1 минуту. Будучи *обездвиженной* подобным образом, цель также *беззащитна*, но получает половину урона из всех источников.

Соответствие **Порядок, Боевое, 2**

Область: Сфера радиусом 3 метра, с центром в твоём пространстве
Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Из твоего рта исходит гудение, продолжающееся все время заклинания. При сотворении заклинания и при каждом использовании действия для сосредоточения на нем, ты можешь объявить одно использование действия, вроде атаки оружием, атаки заклинанием или помощи. До конца раунда каждое слышащее тебя существо в области совершает все атаки и проверки при выполнении заявленного действия с 3 преимуществами. Любое такое существо, предпринимающее в свой ход что-нибудь иное, совершает атаки и проверки с 3 помехами.

Уравновешивание **Порядок, Бытовое, 3**

Область: Сфера радиусом 3 метра, с центром в твоём пространстве
Длительность: 1 минута

Странные символы наполняют область на все время действия заклинания. Область перемещается вслед за тобой, с сохранением центра в точке в твоем пространстве. До прекращения заклинания, когда существо в области, включая тебя, получает урон, ты можешь выбрать другое существо в области, которое получит равное количество урона.

Спокойствие **Порядок, Боевое, 3**

Область: Конус, 5 метров длиной, исходящий из точки в твоём пространстве

Ты выкрикиваешь приказ. Каждое слышащее тебя существо в области должно пройти проверку воли или стать *обездвиженным* на 1 минуту. Будучи *обездвиженным* подобным образом, существо получает 1 преимущество к атакам против себя и проходит проверки Ловкости при сопротивлении атакам с 3 помехами.

Постановление **Порядок, Боевое, 4**

Цель: Одно слышащее тебя существо в пределах средней дистанции

Опиши одну последовательность поступков, которую можно исполнить применением действия. Если цель понимает твои слова, соверши атаку Волей против Воли цели. Если Здоровье цели 30 и ниже, ты получаешь успех автоматически. При успехе, когда в течение 1 минуты цель собирается использовать действие для совершения описанной деятельности, она должна пройти проверку Воли с 2 помехами. При успехе цель выполняет задуманное, но совершает любую необходимую атаку или проверку с 1 помехой. При провале цель получает 1d6 Безумия, а действие уходит впустую.

Мантия Закона **Порядок, Бытовое, 5**

Длительность: 1 минута

В воздухе вокруг тебя проявляются яркие символы, двигаясь вслед за тобой и продолжая тебя окружать. До окончания заклинания ты не можешь получить Безумие и невосприимчив к *изумлению*, *испугу*, *оцепенению*, *очарованию*, *ошеломлению* и *принуждению*. Ты также невосприимчив к воздействию заклинаний Хаоса. Наконец, ты получаешь 1 помеху к атакам против себя и проходишь проверки при сопротивлении атакам с 1 преимуществом.

Призыв

Традиция Призыва, когда-то считавшаяся утерянным искусством, вновь появилась в последние дни благодаря усилиям исследователей и авантюристов, приверженных борьбе с распространением тени Повелителя Демонов и искоренению ее приспешников. Магия Призыва давно вышла из моды, так как немногие заклинатели были готовы рисковать своим рассудком, изучая и сотворяя заклинания этой традиции. Слишком многие сошли с ума, чтобы другие осмелились прибегать к ней. Вместо того, чтобы уничтожить информацию о магии Призыва, маги Башни Таинств разбросали талисманы и спрятали знания, чтобы сохранить их для себя и контролировать тех, кто сможет овладеть ее силой. Недавние проблемы привели к медленному возвращению этой «утерянной» традиции, и пользователи начали заново открывать для себя образцы и создавать новые талисманы.

Парадокс, с которым сталкиваются заклинатели Призыва, проистекает из того, что эти заклинания могут делать, и психологического напряжения, которое они создают. Магия Призыва вызывает даймона с помощью определенного образца, а затем объединяет его с разумом и телом заклинателя. Преимущества объединения неразрывно связаны с психическими травмами, которые в сочетании с иногда испытываемой физической трансформацией может довести рассудок до полного разрушения.

Даймоны — не путать с демонами Бездны — это отпечатки душ, которые принадлежат или когда-то принадлежали известным в мире людям или существам. Вызов даймона не влияет на существо, которое он представляет, и магия не дает реальной власти над этим существом. Как только магия, вызвавшая даймона, исчезает, он возвращается в свой талисман.

Единственный способ открыть магию Призыва — найти хотя бы один образец, связанный с даймоном. Образец может появиться на любой поверхности, хотя большинство из них нанесено на бронзовые талисманы разных размеров. Но нахождение образца не означает автоматически, что даймон, с которым он связан, может быть призван. Нужно овладеть образцом, что является процессом столь же запутанным и сложным, как изучение заклинания. Некоторые образцы более сложны, чем другие, и поэтому требуют большей Мощи для призыва.

Существует неисчислимое количество образцов, связанных с различными даймонами. Большинство заклинателей магии Призыва держат свои личные талисманы поблизости, нося их на цепях на шее, чтобы, когда им нужен конкретный даймон, у них был образец под рукой.

Талисман призыва: Чтобы сотворить заклинание Призыва, ты должен обладать связанным с ним талисманом. Изучая заклинание Призыва, ты также приобретаешь соответствующий талисман, собирая его самостоятельно. Если ты утрачиваешь талисман, тебе придется изготовить новый. Талисман для заклинания ранга 0 требует особых материалов на 5 сш, а талисманы рангом выше стоят по 1 зк за ранг заклинания.

Растущее безумие: Каждый раз, когда ты изучаешь заклинание Призыва, ты получаешь 1 Безумия. Ты не можешь удалить Безумие, полученное подобным образом. Если полученное от изучения заклинаний Безумие когда-либо сравняется с твоим значением Воли, ты навсегда становишься *беззащитным*.

Один призыв за раз: Если ты сотворяешь заклинание Призыва, уже находясь под воздействием другого заклинания Призыва, эффект более старого немедленно прекращается.

Облечение Здоровяка — Призыв, Бытовое, 0

Требования: У тебя должен быть талисман Здоровяка
Длительность: 1 минута

Ты объединяешься с даймоном, известным как Здоровяк, отчего выглядишь странным и уродливым. До окончания заклинания ты получаешь бонус +4 к Здоровью.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 1 Безумия.

Облечение Упрямца — Призыв, Бытовое, 0

Требования: У тебя должен быть талисман Упрямца
Длительность: 1 минута

Ты объединяешься с даймоном, известным как Упрямец, отчего все тело покрывается узловатыми выростами. До окончания заклинания ты получаешь бонус +1 к Защите.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 1 Безумия.

Облечение Предателя — Призыв, Бытовое, 1

Требования: У тебя должен быть талисман Предателя
Длительность: 1 минута

Ты объединяешься с даймоном, известным как Предатель, отчего тебя окутывают тени. До окончания заклинания ты получаешь следующие достоинства:

• Ты получаешь ночное зрение, что позволяет тебе видеть в областях, скрытых тенями, как если бы они были освещены.

• Магические тени простираются от точки в твоем пространстве в радиусе 5 метров. Они частично застилают область.

• Провалив атаку, ты можешь обратить провал в успех. При этом ты или член группы, на твой выбор, получает 1d6 + 1 урона.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 1d3 Безумия.

Облечение Огненного Князя — Призыв, Боевое, 1

Требования: У тебя должен быть талисман Огненного Князя
Длительность: 1 минута

Ты объединяешься с даймоном, известным как Огненный Князь, отчего плоть у тебя на лице исчезает, а на голове вспыхивает пламенный венец. При сотворении заклинания из точки в твоем пространстве выплескивается огонь в радиусе 2 метров. Он наносит 1d6 урона всему в области, кроме тебя. Существо в области, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

До окончания заклинания ты получаешь следующие достоинства:

• Ты получаешь половину урона от огня.

• Ты можешь использовать действие, чтобы метнуть сгусток пламени в одно существо или объект в пределах ближней дистанции. Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе сгусток попадает и наносит 1d6 + 2 урона.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 1d3 Безумия.

Облечение Сияющего Поборника — Призыв, Боевое, 1

Требования: У тебя должен быть талисман Сияющего Поборника
Длительность: 1 минута

Ты объединяешься с даймоном, известным как Сияющий Поборник, отчего покрываешься пятнами света, а оружие начинает сиять. При объединении из точки в твоем пространстве исходит яркий свет в радиусе 5 метров. Каждое зрячее существо в области должно пройти проверку Ловкости или стать *ослабленным* на 1 раунд.

До окончания заклинания ты получаешь следующие достоинства:

• Тени и тьма в пределах 5 метров от тебя становятся освещенными областями.

• При атаке оружием его оно вспыхивает ярче, нанося 1d3 урона дополнительно.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 1d3 Безумия.

Облечение Обманщика Призыв, Боевое, 2

Требования: У тебя должен быть талисман Обманщика
Длительность: 1 минута

Ты объединяешься с даймоном, известным как Обманщик, отчего становишься до странности высоким, до невозможности тощим и движешься как паук.

До окончания заклинания ты получаешь следующие достоинства:

• Ты совершаешь атаки при социальном конфликте с 3 преимуществами. В дополнение, если результат 20 и выше и превосходит целевое число на 5 и более, цель также *очарована* на 1 минуту.

• В конце раунда ты можешь переместить каждое существо на свой выбор в пределах 2 метров от себя вплоть до 2 метров в любом направлении, нашептывая им манящие слова.

• Ты можешь использовать действие, чтобы совершить атаку Интеллектом против Воли одного видящего тебя существа в пределах ближней дистанции. При успехе цель *испугана* на 1 минуту.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 1d6 Безумия.

Облечение Полководца Призыв, Бытовое, 2

Требования: У тебя должен быть талисман Полководца
Длительность: 1 минута

Ты объединяешься с даймоном, известным как Полководец, отчего кровь сочится из пор, пятная тело.

До окончания заклинания ты получаешь следующие достоинства:

• Каждое существо в пределах 2 метров от тебя наносит 1d6 урона дополнительно при атаке оружием.

• Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, выбрав одно видящее и слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель может использовать спровоцированное действие, чтобы совершить атаку оружием. Эта атака наносит 1d6 урона дополнительно.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 1d6 Безумия.

Облечение Воплощенной Страсти Призыв, Бытовое, 3

Требования: У тебя должен быть талисман Воплощенной Страсти
Длительность: 10 минут

Ты объединяешься с даймоном, известным как Воплощенная Страсть, отчего другие существа воспринимают тебя как идеал красоты. При сотворении заклинания каждое видящее тебя существо в пределах ближней дистанции должно пройти проверку Воли или быть *очарованным* до прекращения заклинания или получения ею любого урона.

До окончания заклинания ты получаешь следующие достоинства:

• Ты совершаешь атаки при социальном конфликте с 3 преимуществами. В дополнение, если результат 20 и выше и превосходит целевое число на 5 и более, цель также *очарована* до прекращения заклинания или получения ею любого урона.

• Когда существо собирается атаковать тебя оружием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы совершить атаку Интеллектом против его Воли. При успехе оно *очаровано* на 1 раунд.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 1d6+1 Безумия.

Облечение Лунной Девы Призыв, Бытовое, 3

Требования: У тебя должен быть талисман Лунной Девы
Длительность: 10 минут

Ты объединяешься с даймоном Лунной Девы, отчего вокруг тебя вьются искры звездного света.

До окончания заклинания ты получаешь следующие достоинства:

• Если существо атакует тебя или другое существо в пределах ближней дистанции от тебя заклинанием, ты можешь дать 1 помеху к этой атаке или 1 преимущество к проверке при сопротивлении ей.

• При сотворении боевого заклинания ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а существа проходят проверку при сопротивлении ему с 1 помехой.

• Когда существо проваливает атаку оружием против тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы телепортироваться в видимое тебе свободное пространство в пределах ближней дистанции.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 1d6+1 Безумия.

Облечение Рогатого Призыв, Боевое, 4

Требования: У тебя должен быть талисман Рогатого
Длительность: 10 минут

Ты объединяешься с даймоном Рогатого, отчего вырастаешь, по бокам головы появляются рога, а ноги покрываются шерстью. В дополнение ступни превращаются в копыта. При объединении, если в пределах средней дистанции есть существо, ты немедленно перемещаешься в пределы досягаемости от него и совершаешь атаку Интеллектом с 3 преимуществами против его Защиты. При успехе цель получает 5d6 урона, смещается на 1d6 метров по прямой от тебя, затем падает *навзничь*.

До окончания заклинания ты получаешь следующие достоинства:

• Твой Размер увеличивается на 1, с округлением вверх до ближайшего целого числа.

• Ты получаешь бонус +10 к Здоровью.

• Ты можешь использовать действие, чтобы поддеть рогами одно существо в пределах досягаемости. Соверши атаку Интеллектом с 2 преимуществами против Защиты цели. При успехе рога наносят 2d6 урона, затем цель смещается вплоть до 3 метров в направлении на твой выбор.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 1d6+2 Безумия.

Облечение Матери-Земли Призыв, Бытовое, 5

Требования: У тебя должен быть талисман Матери-Земли
Длительность: 10 минут

Ты объединяешься с даймоном Матери-Земли, принимая вид обнаженной грузной женщины с дюжиной грудей. При сотворении заклинания от тебя исходит волна целительной энергии. Каждое живое существо в пределах 5 метров от тебя получает бонус +10 к Здоровью, длящийся до окончания заклинания. Более того, обладающее этим бонусом существо не может *устать*.

До окончания заклинания ты получаешь следующие достоинства:

• Ты получаешь бонус +10 к Здоровью.

• Ты можешь использовать действие в свой ход, чтобы удалить с одного видимого тебе существа в пределах ближней дистанции одну из следующих немощей: *болезнь, глухота, испуг, отравление, оцепенение, очарование, ошеломление, принуждение, слабость, слепота* или *усталость*.

• В конце каждого раунда ты можешь выбрать до трех *раненых* существ в пределах ближней дистанции. Каждая цель исцеляет количество урона, равное своему Исцелению.

Откат: Ты должен пройти проверку Интеллекта или получить 2d6 Безумия.

Бой продолжается!

У Повелителя Демонов множество орудий и его агенты сеют хаос и отчаяние везде, куда ни направятся. Пока мир дрожит перед неизбежным пришествием зла, в борьбу включаются новые участники, приходя на помощь зажатым в угол защитникам. Справочник Повелителя Демонов 2 раскрывает новые тайны о народах, магии и развитии персонажей и группы, в которую они входят. Внутри этой книги ты найдешь:

• Шесть новых наследий, вышедших из позабытых уголков мира, включая вороватых сихиртов, непоседливых сильфов и змеевидных наг, охраняющих великое Вселенское Яйцо.
• Новые тематики группы, позволяющие тебе с друзьями сыграть присягнувших защитников, обязавшихся помогать невинным, доверенных агентов на службе Архимага, бесстрашных авантюристов в поисках сокровищ и многих других.
• Четыре пути эксперта, определяющие новые направления развития персонажа, включая пророчествующего прорицателя, читающего будущее в движениях врага, и загадочного глифописца, создающего магические ловушки.
• Восемь новых путей мастера в награду наиболее успешным персонажам позволяют игрокам сыграть роль мастера магии Духа, Призыва, сыщика и других.
• Четыре новые традиции, расширяющие область применения магии — Призыв, Металл, Порядок и Дух — и полный набор заклинаний для каждой.

Второй Справочник Повелителя Демонов дополняет первый массой новых опций, позволяющих исследовать и сражаться в последние дни мира. С ним ты сможешь сыграть живым деревом, превращающимся в кошку смертным, овладеть магией Металла и присоединиться к другим в войне против тьмы. Есть ли у тебя все необходимое для борьбы с Тенью? С этой книгой будет!

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com
www.schwalbentertainment.com

SKU: SDL1732

Demon Lord's Companion 2 is ©2017 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.
Shadow of the Demon Lord, Demon Lord's Companion 2, Schwalb Entertainment,
and their associated logos are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.